

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra české literatury

**LETOPISY NARNIE JAKO TEXT NA PRŮSEČÍKU
ŽÁNŘŮ**

The Chronicles of Narnia at the cross point of genres

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Věra Brožová

Autorka bakalářské práce:

Marie Knorková

Nábřeží P. Bezruče 501, Sokolov

Český jazyk a literatura – Základy společenských
věd

Prezenční studium

Rok dokončení bakalářské
práce:

2011

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 16. června 2011

Poděkování

Mé poděkování patří PhDr. Věře Brožové za trpělivé vedení a cenné rady při tvorbě této práce.

Obsah

Obsah.....	4
Předmluva.....	5
Úvod	6
1 Postavy	7
1.1 Antropomorfismus v Narnii	7
1.2 Aslan.....	9
1.3 Čarodějnice.....	13
1.4 Hrdina - Identifikace a způsoby jeho vykreslení v Narnii	15
2 Motiv cesty.....	17
2.1 Cesta ve fantasy jako přechod a duševní vývoj hrdiny	17
2.2 Mytická cesta jako úděl.....	21
3 Magičnost a síla neviditelného	28
3.1 Pohádková magičnost a touha po moci	29
3.2 Mytický cyklus a rituál.....	32
3.3 Magické světy fantasy	34
3.4 Víra a pověra jako námět Prince Kaspiana	36
4 Stvoření světa a ráj v Narnii jako motiv a téma prostupující žánry	39
Závěr.....	45
Seznam použité literatury	46
Resumé:	49
Klíčová slova:.....	50

Předmluva

C. S. Lewis prošel ve svém životě poměrně velkými zvraty. Jako dítě byl velký snílek, vytvořil si dokonce vlastní fantazijní svět plný zvířat a nejrůznějších postav, kterému říkal Boxen. Už od malička ho přitahovala romantická literatura a byl přesvědčeným křesťanem. Během své akademické dráhy se ale jeho postoj odklonil jiným směrem, byl tenkrát se svým nově nabytým racionalizmem velmi spokojen, ve svých básních se dokonce snažil dokázat, že snění je člověku nebezpečné. Teď už se nepovažoval za věřícího, dával si pozor na křesťany kolem sebe a divil se, že se mezi nimi najde tolik vzdělaných akademiků. Ale pochyby zůstaly. Střípky důkazů, které nemohly být nepravdivé, ho nakonec dostihly kolem jeho třicátého roku a získaly ho zpět na svou stranu. Lewis byl, jak píše, „zaskočen radostí“. V letech jeho zralosti se z něj stal nadšený křesťan a velmi významný laický apologeta anglikánské církve. Z jeho literárního díla můžeme připomenout například oblíbené *Rady zkušeného d'ábla* nebo právě sérii knih určenou přímo dětem, *Letopisy Narnie*. Ty jsou opravdu čestným příkladem literární fantastiky, tedy takového typu literatury, v němž se čtenář prostřednictvím nejrůznějších žánrových podob setká s jevy vytvořenými lidskou fantazií. Při své tvorbě Lewis, výborný znalec literatury, neměl daleko k mnoha inspiračním zdrojům. Fantastika totiž není cestou od reality, ale naopak způsobem, jak se seznámit se skutečností, která je ale podávána nevšední formou a ukazovaná ve fantastických podmínkách. Nejproduktivnější žánry, ve kterých se v rouše neskutečných představ ukrývá povaha světa a člověka, jsou tu mýtus, pohádka i fantasy. Ať už to jsou mytické představy o smyslu lidského bytí nebo pohádkové archetypy lidských povah nebo fantastické cesty, které nám ukazují, že vše má své hlubiny a své skryté významy. A Lewis opravdu neváhal využít principů a motivů všech těchto žánrů, aby vytvořil dílo, které bude mít v sobě pravdu a skutečnost, bude říkat něco o hloubce lidského života a světa a především předá čtenáři novou zkušenost s trochu jiným a přece skutečným světem.

Úvod

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila literární téma „Letopisy Narnie jako text na průsečíku žánrů“. Už v dětství jsem považovala Letopisy za jednu ze svých nejoblíbenějších knih. Když jsem dospěla a získala víc znalostí ze světa literatury, mohla jsem také obdivovat množství symbolů a odkazů, které mě směřovaly do hlubokých končin Lewisova světa. Ve své bakalářské práci se hodlám věnovat inspiračním literárním zdrojům Lewisovy tvorby týkajících se Letopisů Narnie, tedy nejrozličnějším prvkům a symbolům, jejichž význam je příčinou toho, že se nám v příbězích neustále opakují. Jedním z klasických intertextových motivů je zde postava. Většina postav, které Lewis využívá, je spjatá s literaturou různých žánrů, především s pohádkou a mýtem. Při rozboru těchto archetypů kladu důraz na odkaz, který se v jejich charakteru ukrývá, na jejich roli nejenom v příběhu, ale i v čtenářově srdci, protože ke každé postavě si čtenář vytváří určitý vztah. Dalším motivem, kterým se budu zabývat, je cesta. Jak může být mnohotvárný život, i tak jsou pestré cesty, se kterými se setkáme v literatuře, při své práci jsem si povšimla specifik různých cest, typických pro jednotlivé žánry mýtu, pohádky a fantasy. A cesty všech těchto typů můžeme v Narnii najít! Tak se zde setkáme s cestou mytickou, která vyjadřuje lidský úděl, setkáme se tu s cestou pohádkovou, která dbá hlavně na mravní zásady i s cestou typickou pro žánr fantasy, která hrdinu a jeho mravní postoje ještě výrazněji proměňuje. Nejednalo by se pak o fantastickou literaturu, kdyby se v Letopisech výrazně neodrazila magičnost a fantastičnost. Podíváme se, jakou roli hraje v Narnii lidská touha ovládat svůj život, která dala vzniknout různým kouzelným prvkům, jak se v ní odráží víra v moc slova a symbolika čísel a zjistíme také, na jakých zákonech postavil Lewis svou vysněnou zemi. Závěr práce pak věnuji začátku a konci této kouzelné země a stále se opakujícímu známému příběhu, který nás provází od úsvitu dějin a odpovídá nám na otázku, odkud jsme přišli a kam jdeme. Hledejme nyní odpověď na neméně zajímavou otázku: Proč jsou Letopisy Narnie text na *průsečíku žánrů* a proč právě *jimi* předává Lewis to důležité poselství?

1 Postavy

Literární postava je základním *motivem* každého příběhu, příběhy bez postav neexistují. Postava, více než jiné prvky v příběhu, prostupuje všemi jeho rovinami, částmi a propojuje je. Je jakousi pojící nití, která svazuje celý příběh. Hlavní postava nás obvykle provází celým příběhem, i když existují výjimky, jako například v Čapkově *Válce s mloky*, kde na sebe hlavní úlohu bere v každé části někdo jiný. Počet postav je velmi různorodý, může být pouze jedna, ale v Narnii jejich počet stoupá i do několika desítek. Postava může také překročit hranice jednoho díla a objevit se v dílech jiných, a to ne jen v dílech typu seriálu, ale i v dílech jiných autorů. V souvislosti s tím můžeme poukázat na typickou intertextovost, která je rysem literatury celkově, ale například u fantasy literatury je velice častá. Ta své inspirační zdroje čerpá nejenom z mýtů, ale i pohádek, dobrodružných povídek, komiksů, počítačových her i filmů. A postavy, které vystupují v *Letopisech Narnie* jsou příkladem toho, jak v sobě jedno dílo dokáže kloubit postavy typické pro různé žánry. Velmi výrazným typem postav jsou v Lewisově díle antropomorfizovaná zvířata a jiné „ne lidské“ bytosti.

1.1 Antropomorfizmus v Narnii

Na antropomorfizmus, neboli „*přenášení lidských vlastností na jiné objekty*“¹², můžeme narazit v mnoha literárních žánrech, ale především v pohádce, jejíž vliv na Lewisovo vytváření Narnie je velmi dobře patrný. Podívejme se na obyvatele kouzelné země Narnie. Hlavní obyvatelé této země nejsou lidé, ale zvířata a další fantazijní bytosti. Jsou tu bobři, lišky, vlci, medvědi i myši, orli, králíci, leopardi, lvi, ale i fauni, dryády, draci, a tak bychom mohli pokračovat. Oživení se dočkají dokonce i předměty jinak neživé: hvězdy na nebi jsou vlastně bytosti podobné lidem a pod zemí v Dolením světě spí děd Čas a vzbudí se teprve, až nastane konec světa. Tato tendence, oživovat všechny věci, které nás obklopují, nejenom zvířata, ale i věci, stromy, rostliny i přírodní živly, pochází už z prvobytně pospolné společnosti a lidé si tyto představy v sobě stále uchovávají. Více než v dospělosti se to ale projevuje v našem dětství. Pro dětské

¹ NÜNNING, Ansgar. (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006, s 39.

příběhy jsou zvířecí postavy, které jednají jako rozumné bytosti, naprosto přirozené. Je totiž známo, že děti v určitém věku považují vše, co je obklopuje, za živé a lidem podobné. Tak mohou oživit nejenom zvířata a věci, ale i abstraktní pojmy, jako je rozum nebo štěstí. Zvláště setkání se zvířetem je pro děti dobrodružství a odpovídá dětské osobnosti, dětským představám a přáním: mluvit se zvířetem, vidět svět jeho očima, proletět se na křídlech ptáků. Zvíře je pro dítě společník i přítel, když nejsou po ruce rodiče, najde si citový vztah ke svému zvířátku, hraje si s ním, obléká ho jako člověka, chodí s ním na procházky, představuje si, že zvířátko jede na výlet, jde do školy nebo na návštěvu. Když dítě hledá únik ze samoty, když má strach, když se chce ponořit do dobrodružného světa plného nespoutanosti a špíny, jsou tu zvířata, aby nás tímto světem provedla.

Zvířata obývající zemi Narnie jsou skutečnými zvířaty, žijí v norách, hrázích a na stromech, dovádějí a válejí se v blátě, ale zároveň vykazují antropomorfní rysy, které jsou v dětských představách tak přirozené: „*A když ji (hráz) spatřili, tu si samozřejmě všichni uvědomili, že bobři vždycky stavějí hráze, a bylo jim jasné, že tu postavil pan Bobr osobně. Také si všimli, že bobrova tvář nabrala najednou velmi skromný výraz - takový, jaký lidé mají, když si prohlížíte jejich zahradu nebo čtete něco, co napsali. Takže to byla jenom běžná zdvořilost, když Zuzana zavolala: „Jé, to je hráz!“ A pan Bobr tentokrát neřekl: Tiše, tiše,“ nýbrž: „Ach, to je jen taková hrázička, spíš pro legraci. A vlastně není ještě ani hotová.*“³ V povaze pana Bobra z ukázky si můžeme všimnout několika jevů. Je to synkretizace povahových vlastností bobra jako zvířete, které dělá, co je pro něj typické a staví hráz, ale také v sobě odráží lidské vlastnosti, které mu dítě, ze své fantazijnosti, může nepochybně přisoudit. Panu Bobrovi evidentně záleží na jeho hrázi, je to jeho dílo a je na ně patřičně pyšný, na lichotku zareaguje jako kterýkoliv člověk. Toto spojení neskutečného se skutečným je základním rysem literární fantastiky. Proto fantastika není jen výtvozem lidské fantazie, ale je i pojetím se skutečným světem, pro autora se může stát prostředkem k tomu, aby svému čtenáři postavil cestu ke skutečnosti, zprostředkoval mu důležité myšlenky a podal mu klíč k jejich řešení, podobně jako to udělal Lewis. Zasadil příběh do fantazijní země, kterou si vysnil už jako malý, zároveň ale do svého příběhu vložil důležité poselství a myšlenky, které chtěl tímto způsobem předat.

³ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Přeložila R. Ferstová. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 52n.

1.2 Aslan

K jedné z animizovaných postav patří i lev Aslan. Přes to, že nepatří k hlavním hrdinům knihy, má obrovskou roli, bez které by se Narnie prostě nemohla obejít. Aslan se vyskytuje naprosto ve všech dílech, na rozdíl od hrdinů, jejichž složení se mění dle díla. Aslan je ten, kdo Narnii stvořil, kdo stanovil její pravidla, kdo zasahuje do jejího dění, kdo kontaktuje hlavní postavy, ke komu vzhlíží obyvatelé Narnie i hrdinové. První věc, kterou si o Aslanovi musíme říci je to, že jeho postava je velmi alegorická. Lewis chtěl záměrně do své knihy ukrýt křesťanské poselství, které je reprezentováno právě Aslanem. Ten je v Narnii „syn zámořského císaře“, v biblické řeči „syn Otce na nebesích“. Aslan je stvořitel Narnie a její právoplatný král. Je také ten, kdo svůj život obětuje za jednoho z hrdinů, který ho zradí. Vidíme, že lev Aslan představuje Ježíše Krista, zmíněný příběh z Narnie je paralelou k biblickému příběhu o ukřižování. Proč Lewis ke ztvárnění Ježíše použil právě lva? U zvířete se dá daleko snadněji než u lidí poznat jejich skutečný charakter: zajíc je vyplašený a ani chvíli neposedí, oslík je zase hloupoučký a pomalý a lev je králem zvířat. Lev Aslan (význam slova je „velký lev“⁴) je králem v zemi zvířat, stejně jako Ježíš byl králem v zemi lidí. Aslan má mnohé charakteristiky typické pro lva, ale zároveň i pro křesťanského spasitele: je mocný, silný a budí bázeň, dokáže být hrozný a strašný, když se hněvá, ale je také ušlechtilý, laskavý a soucitný. Už vyslovení jeho jména vyvolává úctu. Jeho příchod, stejně jako Ježíšův, je dlouho očekáván. („*Aslan se prý blíží, možná už přistál*“. A tehdy se stalo něco zvláštního, žádné z dětí nevědělo o Aslanovi nic víc, než teď vy: ale v okamžiku, kdy bobr to jméno vyslovil, pocítili ho všichni někde velmi hluboko v sobě.“⁵) Zajímavostí, kterou zde jistě musíme zmínit, je symbolika, se kterou Aslan vystupuje. Přes to, že jeho hlavní podobou je lev, na několika místech na sebe bere podobu někoho jiného, konkrétně beránka a albatrose. V podobě beránka se Aslan ukáže na konci knihy *Plavba jitřního poutníka*. Naši hrdinové připlují po dlouhé plavbě až na konec světa, kde začíná Aslanovo království. Tam je čeká Beránek a ten je občerství rybou. Hned by se tento motiv dal několikanásobně rozvinout. Tak zaprvé tu máme samotného beránka, tedy zvíře, které symbolizuje oběť a které nás odkazuje na oběť Aslanovu, potažmo Kristovu. „Hle, beránek boží, který snímá hřích světa.“⁶ Tuto

⁴ Viz <http://www.horus.cz/proclamatio/2008/02/8.html>.

⁵ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 51.

⁶ Bible. J 1, 29.

obět' si věřící připomínají obřadem, při kterém se podává víno a chléb a nazývá se „večeře páně“. Vzpomeňme také na kázání na poušti, kde Ježíš rozmnožil několik chlebů a ryb, a nasýtil tak čtyři tisíce lidí. Beránek také zachraňuje životy jiných, když si Izraelci jeho krví potřou dveřní rámy, tím zabrání smrti, aby si došla pro jejich prvorozené syny. Vidíme, jak daleko sahá symbolika beránka. Motiv albatrose najdeme v tomtéž díle Narnie, když se zjeví, aby plavce vyvedl ze tmy. Albatros je mytologický motiv, který se objevuje v mnoha námořnických příbězích. Tento pták či přelud se mohl objevit v nejčernějších chvílích na moři, kdy námořníci bloudili bez sil a ztraceni, albatros přinášel plujícím naději, vedl námořníky správným směrem a způsoboval radost tam, kde naděje už zmizela. Přesně v této roli ho můžeme vidět i zde, v *Plavbě Jitřního poutníka*. Z dalších slavných děl, kde se s albatrosem setkáme, můžeme připomenout známou romantickou skladbu S. T. Coleridge *Píseň o starém námořníkovi*, v této baladě je posádka námořníků zahnána bouří do zmrzlých končin, jejich loď uvízne v ledu a oni nemohou dál, ale dennodenně k nim přilétá naděje v podobě bílého tvora. Po čase ledy povolí a oni mohou pokračovat v plavbě, věrný pták se jim stále navrácí, jenomže jednoho dne námořník už nevydrží albatrosovu stálost, je to pro něj patrně příliš nadpřirozená dokonalost, a ptáka zastřelí. Stížení obrovskou vinou námořníci jeden po druhém umírají a jediný přeživší je pak zbytek života posedlý tímto příběhem. Albatros je opravdu mytický pták a má souvislost s božstvem, akt proti němu se rozhodně nevyplácí, stejně jako by se nevyplatil výboj proti Aslanovi, který v sobě nezapře svoji božskou podstatu.

Kniha Bible je nejenom teologickou základnou pro mnoho věřících včetně Lewise, ale zároveň obsahuje jeden specifický literární žánr, kromě písní, žalmů a básní je to i *mýtus*. Mýtus „z řeckého *mýthos*, vyprávění,⁷ je jedním z nejstarších literárních žánrů. Je to způsob myšlení, který se vkládá do modelových vyprávění a zachycuje lidskou zkušenost, vypovídá o světě, lidské existenci a snaží se je uchopit. Mýtus začal vznikat, když lidé na úsvitu dějin pozorovali přírodu a děje kolem sebe, uvažovali o své vlastní existenci a svém místě ve světě. Lidé, kteří si vždy uvědomovali skrytou stránku světa, se snažili najít cestu mezi sebou a transcendentnem, pozorovali přírodní děje a na základě kolektivně vymyšlených a po generace předávaných příběhů se snažili postihnout jejich povahu. Hlavními hrdiny mnoha mýtů byli právě bozi. Ti vystupují

⁷ NÜNNING, Ansgar. (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006, s. 534.

tradičně v mýtech o stvoření světa, ale celá řada dalších příběhů vypráví o jejich životě, milostných pletkách, bojích o moc a podobně. Vidíme, že bozi jsou v mnoha mýtech viděni antropomorfizovaně, lidsky, s různými neduhy a fyzickými potřebami, v jiných mýtech ale vystupují jako dokonalé bytosti, jako například Ježíš Kristus. Příkladem takového velmi nevázaného boha je Dionýsos, ten se jako jediný z bohů narodil dvakrát. Poprvé, když byl vzat ze své lidské umírající matky, a poté, když dosáhl porodního věku a vyšel na svět z těla Dia, který si ho, coby jeho otec, nechal zašít do boku, aby mohlo jeho božské dítě dozrát. V dospělosti Dionýsos holdoval lovu, radovánkám, a hlavně vínu, které pro něj Zeus stvořil z těla jeho milovaného zesnulého přítele. Díky skvělému nápoji, který způsoboval pomnutí smyslů, se Dionýsovi říkalo Bakchos, Třešticí. Pod tímto jménem se nám Dionýsos objevuje v Letopisech Narnie. V díle *Princ Kaspian* Přichází do víru největších oslav za osvobozenou Narnii. Nabere vodu ze studny a na místo vody se v poháru odráží čisté víno. Tento čin je známý nejenom z původního mýtu o Dionýsovi, ale například i z Biblického příběhu o svatbě v Káni Galilejské.

Co nám ale všechny hrdiny mýtů spojuje je to, že „jsou výjimeční, nadřazení přírodním zákonům. Jednají z pohnutek, které se vymykají pravděpodobnosti či ‘rozumné’ psychologické motivaci“⁸. Aslan není bohem typu Dionýsa, který se stará hlavně o zábavu a svoje choutky, ale zajímá se o svoje stvoření. Má nepopíratelně nadpřirozenou moc, vždyť stvořil celou zemi a moc zasahovat do jejích dějin a osudů lidí. Když se v díle *Plavba jitřního poutníka* hrdina Eustác promění v draka, je to Aslan, který mu pomůže proměnit se zpět, když Lucinka málem vysloví zapovězené zaklínadlo z knihy kouzel, je to Aslan, který jí v tom zabrání. V knize *Kůň a jeho chlapec* zase Aslan potrestá princeznu za to, že kvůli ní byla zbičovaná její otrokyně: „To já jsem tě poranil. (...) Víš proč jsem to udělal? (...) Škrábance na tvých zádech, rána za ránu, bolest za bolest, krev za krev, byly stejné jako rány bičem, které dostala otrokyně tvé nevlastní matky za to, žes ji uspala. Potřebovala jsi vědět, jak to chutná.“⁹ Vidíme tedy, že Aslanovy zásahy do osudů jsou velmi výrazné. Tato angažovanost v životech lidí je jedním z rysů typických pro mytologické božstvo. A také to, že se Aslan obětuje pro lidského zrádce, je naprosto jednoznačně nelogický čin, který

⁸ MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha- Litomyšl: Paseka, 2004, s. 401.

⁹ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Kůň a jeho chlapec*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 142.

neodpovídá žádné „rozumné psychologické motivaci“, ale vychází to z jeho milosrdné altruistické povahy, je to tedy další rys mytologických bohů.

V postavě Aslana ale najdeme kromě mytologického základu i pohádkové rysy. Krom toho, že Aslan vystupuje v Narnii z pozice autority boha, najdeme mnoho jeho dalších rolí typicky pohádkových. V knize *Princ Kaspian* je Aslan průvodcem, který ukazuje hrdinům cestu. V knize *Kůň a jeho chlapec* hraje Aslan divokého lva, který pronásleduje dvě samostatně putující skupinky hrdinů tak dlouho, dokud je nedožene k sobě a hrdinové pak putují pospolu. Jindy zase Aslan v podobě kočky dělá společnost osamělému Šastovi, který musí strávit noc u hrobek, a chrání ho před divokou zvěří. V téže knize dělá Aslan Šastovi společníka, když jde v mlze podél srázu, a chrání ho, aby si nesrazil vaz. Aslan je také ten, kdo dá ve *Stříbrné židli* hrdinům čtyři znamení, aby podle nich našli ztraceného prince. Z předchozích příkladů můžeme vyvozovat Aslanovu roli, která je naprosto typická pro pohádky, Vladimir Propp ji pojmenoval „pomocník“ a „dárce“. *Dárce* je postava vedlejší, která se ale v kouzelných pohádkách vyskytuje velice často, jejím úkolem je hrdinu vyzkoušet a podle jeho úspěchu ho případně podělit nějakým darem nebo radou. Tímto darem může být i *pomocník*, který se ale může vyskytovat i samostatně (bez dárce). Pomocník musí hrdinovi pomoci dostat se k místu, které hledá, pomáhá mu odstraňovat překážky nebo i bojovat s nepřítelem. Postavy dárce a pomocníka mají jeden zajímavý rys, jsou to funkce. Tímto tématem se zabýval právě Vladimir Propp.¹⁰ Ten tvrdil, že přes mnohost různých pohádkových příběhů je něco, co je všechny spojuje, jejich výstavba. Ta je určena postupným vystupováním různých postav, které, ač nazývány různě, plní stále stejné funkce. A těchto funkcí je daleko méně než postav, je jich šest: odesílatel, hrdina, škůdce, princezna, pomocník a dárce.

Aslan ale není jedinou postavou *pomocníka* či *dárce*. V knize *Lev čarodějnice a skříň* se setkáme s jednou velice známou postavou, a tou je Vánoční dědeček. Ten naše hrdiny obdaruje kouzelnými prostředky, které budou potřebovat v následující bitvě. Jsou jimi meč a štít pro pravého válečníka, luk s šípy, které málokdy minou cíl, a silice živé vody, která vyléčí všechna zranění. I v pohádkách dostává hrdina často dar, který mu má pomoci porazit jeho protivníka. Tyto dary mají mnohdy kouzlené vlastnosti, jako je tomu v našem případě, a hrdina si je musí vysloužit zkouškou, které ho podrobí dárce. Druhou funkcí, o které jsem mluvila, je funkce Pomocníka, toho

¹⁰ Srov. Propp, Vladimir Jakovlevič: *Morfologie pohádky a jiné studie*, Praha: H&H, 1999.

najdeme třeba v knize *Lev, čarodějnice a skříň*, kde manželé Bobrovi vedou děti k místu, kde na ně čeká Aslan, nebo v knize *Stříbná židle*, kde je průvodcem a ochráncem hrdinů stvoření z bažin, to je dovede až k zakletému princovi.

Už jsme si řekli, jak se žánrový synkretismus projevuje v postavě Aslana. Věnujme teď pozornost další důležité postavě. Jestli je Aslan zástupce dobra, pak je Bílá čarodějnice Jadis představitelem všeho zla.

1.3 Čarodějnice

Hlavním námětem fantastických děl je souboj dobra a zla. Bez záporných postav by se tedy příběh nemohl obejít. Jednou z klasicky negativních fantastických postav je čarodějnice. Její původ najdeme už v mýtech a pohádkách. Důvod, proč se tak často v literatuře objevují, můžeme hledat už v manismu, rituálním lidovém uctívání rodových předků, kteří své potomky chránili a pomáhali jim. Vedle dobrých duchů ale vždy existovali i ti druzí, kteří škodili, přinášeli neštěstí na celé rodiny a zjevovali se lidem v podobě různých příšer, šelem a obávaných bytostí obdařených velkou a tajemnou mocí. Jejich zaříkadla byla nebezpečná a hrozivá a dokázala člověka „*přimrazit (...) nebo ho proměnit ve zvíře, strom nebo v kámen*“¹¹

Naše bílá čarodějnice, královna Jadis, je příkladem klasické pohádkové čarodějnice. Vlastní kouzelnou hůlku a s ní proměňuje v kámen ty, kteří se jí nelíbí, také si dělá nárok na celou Narnii a podrobuje si ji nekonečnou zimou, která trvá už sto let. Vždyť i její jméno, Jadis, znamená „minulý rok“ nebo „zašlý čas“¹² a je dobrým pojmenováním pro nekonečnou zimu, která by už měla být dávno za námi, patří do věků dávných, ale stále trvá. Původ Jadis není pozemský, přichází z jiného světa a do Narnie se při jejím zrození dostane pomocí kouzelného průchodu. Čarodějnice se dostává do Narnie jako první zlo. Při stvoření světa ochutná jablko věčného života, a tak se stane nesmrtelnou, po čase uchvátí Narnii a podrobí si ji věčnou zimou, a když se do Narnie dostávají čtyři děti, aby usedly na trůn místo ní, podaří se jí svést jednoho z nich na svou stranu a dělá si potom nárok na jeho hlavu. Z jejího chování můžeme jednoznačně usoudit, že její funkce je škůdce. Postavu škůdce můžeme najít ve všech kouzelných pohádkách a její význam je výrazně archetypální. To znamená, že její

¹¹ Horák, Jiří: Česká pohádka a pověst v lidové a sběratelské tradici. IN: *O pohádkách*, Praha: SNDK, 1960, s. 29.

¹² Viz <http://www.horus.cz/proclamatio/2008/02/8.html>.

podstata je spojená s lidmi, je součástí odkazu, který si lidstvo nese od počátku věků samo v sobě, v našem kolektivním nevědomí a představuje “stín“, odvrácenou stránku naší osobnosti, se kterou každý z nás bojuje a je součástí našeho pudového podloží. Postava stínu má většinou negativní charakter a představuje všechny naše záporné vlastnosti, za které se stydíme a ke kterým se raději nechceme znát. Představuje **vinu** člověka za všechno, co lidstvo provedlo a ještě provede. Tato odvrácená stránka naší osobnosti ztělesňuje spoustu našich negativních vlastností: žárlivost, nenávist, chamtivost, závist, pokud se k nim ale dostaneme a pochopíme je, dovedeme využít tu velkou hnací sílu, která je v nich ukrytá, proto (z psychologického hlediska) spočívá zničení tohoto stínu v jeho integraci, přijetí, smíření se s ním. V pohádkách najdeme stín například v podobě d'ábla, černokněžníka nebo zlého sourozence. V knize *Lev čarodějnice a skříň* je Čarodějnice opravdovým stínem: našeptává Edmundovi, snaží se ho svést ze správné cesty, využívá všech jeho negativních vlastností, závisti a nenávisti vůči sourozencům, touhy po moci a po sladkostech (Na co jiného by se lépe nachytalo dítě?). A Edmund se nakonec nechá nachytat a propadá svému stínu. Tento malý hrdina se ale později vzpamatovává ze své posedlosti a pomáhá čarodějnici porazit. Protože je čarodějnice typickou pohádkovou postavou, zjistíme, že se nám postava Bíle čarodějnice v mnohém podobá postavám známým z jiných pohádek. Právě v knize *Lev, čarodějnice a skříň*, kde Čarodějnice vládne zimou nad celou zemí, se Jadis podobá známé postavě z pohádky od H. Ch. Andersena. I Andersenova Sněhová královna omámí malého chlapce a odvede si ho do svého zamrzlého zámku, podobně jako to udělala Jadis Edmundovi. V knize *Čarodějův synovec* se zase Jadis snaží přimět hrdinu, aby okusil kouzelného jablka. Podobně jako se ve velmi známé pohádce snaží zlá královna obelhat Sněhurku, aby ji zabila otráveným jablkem.

Kromě podobnosti s pohádkovými čarodějnicemi tu najdeme i odkazy k postavám mytickým. Ve slavné báji o Odysseovi se setkáme s čarodějnící, která se také snaží podmanit si své okolí, a když k ní přijdou na návštěvu Odysseovi muži, bezostyšně jim podává kouzelný nápoj, po kterém se všichni promění ve vepře. Známe také babu Jagu, která ve svém hmoždíři léta vzduchem, zakrývá oblohu mračny a rozpoutává ničící bouře. Původní funkce čarodějnice byla ale „pramáti“, byla to žena pomáhající a dávající život, „*ztělesňovala kněžku lásky a moudrosti*“.¹³ Je to teď spíš moje domněnka, ale myslím si, že postava čarodějnice, zobrazovaná v dnešní době jako

¹³ COTTERELL, Arthur (hl. ed.). *Mytologie: Bohové, hrdinové, mýty*. Praha: Slovart, 2007, s. 109.

ohybná babice, se vyvinula z původních nádherných a plodných bohyní a chrámových kněžek lásky, které měly svůj kult uctívaců a vedly k „pohanskému“ uctívání mateřského principu, plodnosti a sexu. Proto je možné, že pod vlivem stále se rozmáhající katolické církve, která se snažila tyto nemravné idoly potlačit a vyhladit, se představa o překrásných a mocných „skoro“ bohyních změnila na podobu groteskní a odpudivé staré ženštiny, která se snaží hrdiny svádět a ubližovat jim, ale ve výsledku vždycky prohrává.

S čarodějnicí jako nádhernou bytostí se setkáme i v případě Letopisů. Čarodějnice je tu ukazovaná jako sexuální protějšek postavy, jako žena, ke které je muž kouzelně přitahován, která si podrobuje jeho mysl i smysly. Tak se nám jeví nejenom Bílá čarodějnice Jadis, ale i čarodějnice z knihy *Stříbrná židle*, ta kouzlem omámí prince a přiměje ho, aby se do ní zamiloval. Čarodějnice tu představuje sexuální protějšek postavy, tedy „animu“. Vedle „stínu“ je i „anima“ součástí hrdinova psychologického podloží, jeho nevědomé stránky, i ona je archetypem známým z různých příběhů, ustáleným vzorcem, který odráží lidské myšlení, je součástí našeho kolektivního nevědomí a je tak všem lidem společná. Cílem každého člověka by mělo být svůj stín i animu poznat a vyrovnat se s nimi, právě o tom je valná většina všech příběhů: mýtů i pohádek.

1.4 Hrdina - Identifikace a způsoby jeho vykreslení v Narnii

Letopisy Narnie nejsou jenom knihou, která v sobě kloubí prvky různých žánrů, je to i prostředek, kterým chtěl Lewis svým čtenářům sdělit určité poselství. A pro ně si vybral příhodného zprostředkovatele, dítě. Poselství plné hodnot a naděje by nebylo ničím, kdyby nebyl nikdo, kdo by ho sdílel, na kom by se důsledky tohoto poselství projeví, kdo by ho mohl zakoušet a zaznamenat své prožitky pramenící z této zkušenosti. Narnijské příběhy jsou určeny dětem, a tak se nemůžeme divit, že jsou hlavními postavami právě děti. Ty jsou spolu se zvířaty nejčastějšími hrdiny dětské literatury. To proto, že mezi čtenářem (o dítěti to platí dvojnásob) a hrdinou knihy je vztah zvaný identifikace, ztotožnění. Pro čtenáře (ale i pro autora) má postava hrdiny přitažlivé možnosti; díky ní můžeme překročit své ego a vžít se do někoho úplně jiného, do zvířete či věci, do osoby jiného pohlaví, jiného věku i jiných sociálně kulturních charakteristik. Obzvláště pro děti, které jsou více senzitivní, představuje identifikace

s hlavním hrdinou jedním z prostředků, jak se zúčastnit fantastických dobrodružství, jak poznat nové životní situace, pochopit mezilidské vztahy a poznat různá zákoutí života.

Jak se nám toto projeví v samotném vyprávění? Naše Narnijské příběhy jsou vyprávěny v několika formách, máme tu promluvy vypravěče, ten bývá obvykle hlavním informátorem ve všech žánrech, někdy bývá v textu velmi angažovaný a upozorňuje na sebe. „*Byly jednou čtyři děti a ty se jmenovaly Petr, Zuzana, Edmund a Lucie. Budu vám vyprávět o tom, co se jim přihodilo, když je za války poslali rodiče z Londýna pryč kvůli náletům.*“¹⁴ Vypravěč takto může nejenom příběh předávat, ale i hodnotit: „*A teď se dostáváme k jednomu z nejošklivějších míst tohoto příběhu.*“ Tomuto způsobu vyprávění se říká „telling“ a je typický pro vyprávění pohádek. V dobách, kdy se ještě pohádky předávaly pouze ústní slovesností, byla postava vypravěče velice důležitá, vypravěč nebyl jenom jejich sběratel a tlumočník, ale i spoluautor. Byli to vždycky lidé, kteří hodně cestovali: babky kořenářky, tovaryši či potulní muzikanti. Kamkoliv přišli, museli si přízeň lidí nějak zasloužit, a nelépe se přízeň získávala vyprávěním příběhů a pohádek.

Více než telling autor k vystižení našich hrdinů používá formu „showing“. Ukazuje nám, jak se hrdinové v jednotlivých situacích chovají, proniká do jejich mysli a vidí motivy jejich chování, jejich myšlenky a názory a ty pak zprostředkovává čtenáři. Takovému vypravěči, který ví, co se přesně odehrává, ví, jak příběh začal a jak zase skončí, se říká *nadosobní*: „*Lucinka se pravda trochu bála, ale zároveň ji to velice bavilo a zajímalo. Ohlédla se přes rameno a mezi stromy uviděla otevřené dveře skříně, a dokonce i malý kousek prázdného pokoje, ze kterého sem přišla (dveře samozřejmě nechala otevřené, neboť dobře věděla, že ve skříni se zavře leda úplné tulum.)*“¹⁵ Kromě promluv vypravěče, který vypráví buď ve formě „ich“ (telling), nebo formě „er“ (showing) se o postavách dozvídáme ještě formou promluv našich hrdinů. „*Když do mě poprvé zaťal drápy, myslel jsem, že mi je rovnou vrazil do srdce. A jak začal trhat kůži dolů, bolelo to víc než všechno, co jsem kdy v životě zažil. Vydržel jsem to jen kvůli té radosti, jakou člověk měl, když cítil, že to jde dolů*“¹⁶

U dětské literatury je poměrně běžné, aby několikadílná série měla vždy stejné hrdiny, vždyť kvůli lásce k nim čtenář knihy bere stále znovu do ruky, ale složení hrdinů v Letopisech Narnie se mění, jak děti odrůstají, a na jejich místo přicházejí jiní.

¹⁴ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 5.

¹⁵ Tamtéž, s. 9.

¹⁶ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 77.

Myslím, že pro to najdeme více důvodů. Nejprve si všimněme charakteru hrdinů, třeba na příkladu prvního dílu. Zjistíme, že se hrdinové ničím neliší od většiny dětí. Edmund je *protiva*, Lucinka je hodná, Zuzana krásná a milá, Petr je odvážný, ale abychom odhalili tyto jejich vlastnosti, musíme se dívat hodně za obzor, protože kromě Edmunda se o jejich vlastnostech v podstatě nemluví. Tyto děti by se klidně mohly jmenovat Pepík, Anička nebo Maruška a kterýkoliv čtenář by mohl stát na jejich místě. Na rozdíl od hrdinů, jedna postava se prolíná všemi sedmi díly, a tou je Aslan. Řekli jsme si, že Lewis chtěl svým dětským čtenářům něco zprostředkovat a to je právě zkušenost s animovaným Kristem. Podívejme se na jeden z intenzivních zážitků vystižený promluvu jednoho z hrdinů: „ *...pomalu se ke mně blížil velký lev. A co bylo ještě zvláštní, včera vůbec nesvítíl měsíc, ale kolem toho lva bylo měsíční světlo. Šel blíž a blíž. Hrozně jsem se ho bál. (...) Nebál jsem se, že mě sežere - bál jsem se prostě jeho.*“¹⁷ Skrze hlavní postavy se tak čtenář setkává nejenom s Kristem, ale je seznámen s principem sebeobětování, odpuštění, s tématem viny, ale i naděje a víry. Skrze literární dílo může čtenář na chvíli utéci od skutečného světa, jako děti v našem příběhu, kdy jednou prchají do Narnie před světem, ve kterém se válčí, podruhé se do této země dostávají třeba při útěku před spolužáky, kteří je chtějí šikanovat. Pokaždé je tato cesta a pobyt v Narnii vybaví důležitými schopnostmi, díky nimž jsou pak schopni se se svými problémy v lidském světě vypořádat. Pobyt v Narnii zkrátka působí příznivě na vývoj hrdinů.

2 Motiv cesty

Jedním z hlavních motivů Letopisů Narnie je *cesta*. Tato cesta může být dobrodružné putování za záchranou světa nebo osvobozením prince, ale také cesta osobního vývoje hrdiny, který v jejím průběhu dospívá. Podívejme se teď na to, jak nám tento důležitý motiv zpracovává Narnie z pohledu různých žánrů.

2.1 Cesta ve fantasy jako přechod a duševní vývoj hrdiny

Ve fantasy je cesta spojená se změnou hrdinova pohledu na svět. Cesta a vůbec průchod z jednoho světa do druhého je rituální iniciační záležitostí. Symbolizuje

¹⁷ Tamtéž, s. 76.

přechod člověka od toho, co zná, do nějakého dalšího významného období, které je pro něj dosud neznámé. V řeči významů nám tato cesta může ukazovat přechod z dětství do dospělosti, může nám pomoci vypořádat se se ztrátou blízké osoby nebo nás připravit na naši novou společenskou roli. S tím vším se nelze vyrovnat jen tak, mrknutím oka, ale vyžaduje to čas a přípravu, kterou je právě rituál přechodu. S prvním takovým velkým přechodem se ve fantasy setkáme při vstupu do jiné dimenze, do jiného světa. Tento svět podléhá jiným pravidlům a zákonům, než na které jsou hrdinové zvyklí, a tímto přechodem jsou donuceni k tomu, aby aktivizovali celou svou osobnost a všechny své smysly a s přechodem se vyrovnali. Děti se dostávají do světa, který se naprosto liší od toho našeho, je to místo obývané zvířaty a tvory z nejfantastičtějších představ. Obyvatelé Narnie žijí zcela bez pomoci techniky a civilizace, o to víc zde vystupuje na povrch hloubka a význam celého života a sounáležitosti jeho obyvatel. Je to úděl každého tvora se o Narnii starat, žít skrze ni a podílet se na jejím fungování. O tom se děti hned přesvědčí, neboť dostávají nelehký úkol, mají putovat ke starodávnému kamennému stolu a zde musí svést válku s čarodějnicí.

Aby mohli v nelehkých úkolech uspět, musí na sobě hrdinové pořádně zapracovat. Tím se dostáváme k druhému významu motivu cesty ve fantasy literatuře, tou je osobní vývoj a cesta hrdiny. V této oblasti můžeme vidět výrazný vliv hrdinského mýtu na žánr fantasy. Před hrdinou stojí řada nelehkých úkolů a překážek, které mu stojí v jeho cíli. Protagonista musí překonat sám sebe a vnitřně dospět, aby byl schopen náročnou cestou projít. Ve srovnání s pohádkou, kde samozřejmě motiv cesty také najdeme, je fantasy cesta prokreslenější více do hloubky hrdinova nitra. Ten se během svého putování mění a vyvíjí. I ve fantasy je nakonec zlo poraženo, ale poutník už nikdy nebude stejný, jako byl na začátku, cesta ho něčím poznamená: „*Ve fantasy se prošlé utrpení hrdiny neruší, ale nese si ho s sebou dál.*“¹⁸ A ne vždy tato změna vyznívá úplně pozitivně, vzpomeňme na Froda Pytlíka z Tolkienovy ságy, který sice dokáže projít Mordorem a prsten zničit, ale nedokáže se pak navrátit zpět ke svému původnímu životu a odjíždí spolu s elfy do země neumírajících. Většina fantasy literatury je orientovaná spíše na dospělého čtenáře, a proto konce hrdinů nemusí být úplně růžové, ale Letopisy Narnie jsou text určený intencionálně dětem, a tak vývoj hrdinů směřuje vždy k dobrému.

¹⁸ HROMÁDKOVÁ, Dagmar. *MÝTUS– POHÁDKA – FANTASY: Vývoj narativního příběhu*. Diplomová práce. Praha: Institut základů vzdělanosti University Karlovy, 1996, s. 38.

Hned v první knize, *Lev, čarodějnice a skříň*, se setkáme s výraznou proměnou jedné z hlavních postav. Edmund, který se do Narnie dostane spolu se svými sourozenci, vystupuje zpočátku jako záporná postava. Je nepřátelský, a když se dostane do Narnie a potká Čarodějnici, nechá se snadno zlákat, aby své sourozence za sladkosti a odměny zradil a přivedl k čarodějnici. (Přestože tuší, že čarodějnice není dobrá bytost a že by si na ni měl dát pozor.) Tento motiv zrádce je velmi známý z biblických evangelií. Zde je to Jidáš, který za třicet stříbrných udává Ježíše. Ten je pak velekněžími popraven. Lewis tu používá příklad Jidáše jako prototyp hříšníka a aplikuje ho na literární postavu, se kterou se děti identifikují. Na rozdíl od Jidáše ale Edmund neskončí nijak zle, časem si uvědomí, že je čarodějnice zlá a distancuje se od ní. Nyní mu ale vyvstává nelehký úkol: jak se vyrovnat se svým proviněním? Sejmout ho ze sebe totiž není v jeho silách. Jediná možnost je zaplatit za ně svým životem. A teď se dostává na scénu Aslan, který za něj po Biblickém vzoru jeho dluh zaplatí. V čem tedy spočívá osobní cesta Edmunda? Jejím základem je morální růst, odvrhnutí svých špatných zásad a přiklonění s k dobru, které je personifikováno Aslanem. Edmund je už trvale připoután k Aslanovi, má s ním vytvořený vztah, který na Edmundově duši zanechává hluboké, nikoliv špatné, ale krásné stopy.

S podobným případem osobního vývoje se setkáme i v knize *Plavba Jitřního poutníka* v postavě Eustáce Pobudy. Jak naznačuje jeho jméno, není to zrovna žádný *svatoušek*. Do Narnie se dostane zcela náhodou a proti své vůli spolu se svou sestřenicí Lucíí a bratrancem Edmundem. Ocitnou se na narnijské lodi *Jitřní poutník*, která se vydala na záchrannou výpravu. Během cesty potká Eustáce nejedna překážka. Je zajat otrokáři, musí přečkat děsivou mořskou bouří a nakonec se ještě na začarovaném ostrově promění v draka. Za tuto proměnu si ale může pouze on sám. „*Jak spal na dračím pokladu s chtivými dračími myšlenkami v srdci, proměnil se v draka sám.*“¹⁹ Teď, když se jeho vzhled tolik podobal jeho skutečné povaze, Eustác začal chápat, že jeho předchozí chování rozhodně nebylo správné. Zvláště si to uvědomil, když viděl, jak se mu jeho společníci snaží jeho proměnu co nejvíce ulehčit. Zde nastává v Eustácově osobnosti velký zvrát, nejen že začíná mít své společníky opravdu rád, ale dělá všechno proto, aby jim byl ve své dračí podobě nápomocen. Když Eustác překoná zkoušku svého charakteru, přichází na řadu opět Aslan, který pomáhá Eustáce očistit od jeho „dračího“ života, a Eustác se stává znovu člověkem. Tady se dostáváme k

¹⁹ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 65.

zajímavé paralele s Biblí. Eustác je své dračí podoby zbaven pomocí Aslanova působení a následného vykoupání ve studnici. Lewis se nechal nepochybně inspirovat biblickou myšlenkou vyjádřenou slovy: „...nenarodí-li se kdo z vody a z Ducha, nemůže vejít do království Božího.“²⁰ Je zde patrná narážka na křesťanský rituál křtu, který symbolizuje zavržení původního života, smytí hříchů a znovuzrození do života nového. Jak vidíme, tato osobní cesta i přechod z jednoho období do druhého jsou věčným námětem nejrůznějších žánrů a literárních děl, Narnie pokračuje v této tradici a ukazuje na příkladech dětských hrdinů, jaké mohou mít naše cesty zvraty, a naznačuje nám, kam bychom je vůbec měli směřovat.

Zaměření na osobní příběhy, typické pro fantasy, je důsledek společenského a historického vývoje. Máme tu co dočinění se synkretizací žánrů. Technická doba přináší lidstvu postupnou krizi identity a mýtus je vystaven zlehčení a racionalizaci, tento proces se nazývá *demystifikace*. Člověk je rozebrán jako robot, do detailů popsán a přesvědčen, že na základě vědeckých mechanismů může obsáhnout celý svět. Místo člověka individuálního tu stojí člověk, který se ztrácí v davu, který je stejný jako všichni a který se přestává ptát, protože vše je již vysvětleno pokusy a výpočty, je to člověk snadno ovlivnitelný bez vyššího zájmu. Na tuto krizi ve dvacátém století reagují mnohé společenskovědní obory i literatura. Člověk se začíná znovu hledat a na scénu přicházejí literární žánry fantazijnější a tajuplnější. Literatura adorující vědu a technické vynálezy „je vytlačovaná stále početnější a čtenářsky oblíbenější skupinou fantasy literatury, přesunující pozornost čtenářů do jiných dimenzí existence, nebo alternativních světů, směřujících více do nitra člověka, k jeho vztahovým problémům a psychickým možnostem.“²¹ Tato literatura se začíná obracet k historii lidí i k jejich počátkům, znovu se vrací k historickým a mytologickým základům naší existence a přichází s novým zpracováváním mýtů, které naši literaturu nikdy docela neopustily. O mýtu se v ní dozvídáme pouze rámcově, mýtus zde tvoří pozadí, do kterého je zasazen osobní příběh hrdiny, se kterým se identifikujeme. V takovémto mýtu se ruší hranice mezi přirozenou a nadpřirozenou oblastí a skutečné s neskutečným se tu střetávají a spojují. Ve fantasy literatuře je tedy cesta osobním příběhem na pozadí mýtu.

²⁰ Citováno dle: *Bible*. J 3,5.

²¹ ZACHOVÁ, Alena. *Mýtus jako paměť prózy*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2002, s. 57.

2.2 Mytická cesta jako úděl

Už na počátku naší historie měl mýtus jeden důležitý úkol. Chtěl člověku objasnit jeho místo ve světě, jeho účel a příčinu jeho bytí. Lidskou podstatu se snažil vyjádřit pomocí pojmů, které nás přesahují a dávají všemu smysl a řád. V dřívějších dobách člověk neměl moc možností, jak ovlivnit svůj život, nemoci braly lidem a zvířatům životy, katastrofy a nepřízeň počasí braly úrodu, války braly vše. A lidé, kteří cítili nespoutanost a sílu vyšší moci se snažili alespoň nějak dostat svůj život pod kontrolu: snažili se získat bohy na svou stranu, to *oni* totiž měli moc nad životem člověka. Bohům byla přisuzována moc nejenom nad počasím, nad chodem přírody a celé země, ale i nad lidskými osudy. Bohové zasahovali do lidského pobytu na této zemi, stavěli mu do cesty překážky, nebo mu naopak odvalovali kameny. A někdy tyto zásahy z hůry přesáhly dokonce jediný lidský život a ovlivňovaly celá pokolení. Lidská cesta, ovládaná bohy, je poměrně častým motivem v mytické literatuře, vzpomeňme na Gilgameše, který si jde pro nesmrtelnost a bohyně mu vloží do cesty protivníka. Ale cesta není jen náplní jednoho života: je to úděl, osud, přání bohů, které se k lidskému uchu dostává pomocí věšteb a prokovaní.

V Letopisech Narnie se tento rys mytické literatury odráží velmi výrazně. Hned v knize *Lev, čarodějnice a skříň* se naši hrdinové setkávají s údělem, který je prorokován věštbou: „*Tehdy se štěstí obrátí a radost se nám navrátí, až Adamův rod nazpátek zas vládu uchvátí.*“²² Údělem dětí je dojít až ke kamennému stolu, obřadnímu místu, zde svést souboj s Čarodějnici a poté usednout na čtyři trůny v hradu Cair Paravel. Z tohoto důvodu jim Aslan připraví cestu z lidského světa do Narnie. V knize *Stříbrná židle* zase Aslan povolá dětskou dvojici a přikáže jim: „*budeš hledat ztraceného prince, dokud ho nenajdeš a nedovedeš domů, nebo při tom nezemřeš, nebo se nevrátíš do svého světa zpátky.*“²³ Malý myšák Rýpčíp jde v knize *Plavba Jitřního poutníka* zase za věštbou, kterou mu přisoudila v dětství jeho kmotřička, až na konec světa. Tady vidíme, že mytická cesta, kterou se Narnie také inspiruje je *poslání*, které jsme si nevybrali, ale osud nám ho prostě jednou položil na záda a řekl: „Nes!“.

V knize *Plavba Jitřního poutníka* se setkáme s velmi starým námětem, a tím je putování po moři. Tento díl série je patrně inspirován mýtem o Odysseovi, který se plavil po moři mnoho a mnoho let, neboť si proti sobě poštvál bohy, a ti mu potom

²² LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 60.

²³ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Stříbrná židle*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 20.

kladli do cesty překážku za překážkou: obry lidojedy, obrovské bouře, mořské stvůry i čarodějnicí. Na druhou stranu se ale našli i tací mezi bohy, kteří Odysseovi pomohli, a tak se po čase navrátil do své vlasti a dobyl si zpět svoji krásnou manželku. *Plavba Jitřního poutníka* je určená dětem, takže příhody námořníků nejsou tak dramatické a všechno dobře skončí, ale po cestě se jim přece jen podaří zažít pořádné dobrodružství: jsou zajati otrokáři, málem se promění ve zlato, když naleznou kouzelnou vodu vytvářející z předmětů vzácný materiál, hlavní hrdina se na záhadném ostrově promění v draka a jeden z námořníků utone v obrovské bouři, která trvá mnoho dní.

Motiv bouře, jako dramatické zápletky většiny mořeplaveb, známe z mnoha a mnoha příběhů nejenom dobrodružných, ale i mytických. V Bibli Bůh rozbouří moře, po kterém pluje loď vezoucí uprchlíka Jonáše, námořníkům je jasné, že tento přírodní úkaz není jen tak, ale že bohové stíhají někoho z členů posádky. Losují a los padne na Jonáše. Ten je vyhozen z lodi a bouře se utiší. V příběhu o Odysseovi zase Zeus bouří trestá plavce, kteří se dotkli posvátných stád. Přežije jen jediný, Odysseus. I v Narnijském příběhu je osud lidí bohy ovlivňován a předurčen. Lev Aslan, který personifikuje Boha, nám tu po vzoru starověkých bohů ovlivňuje lidské životy, když dává varování před chybnými rozhodnutími, pomáhá drakovi proměnit se zpátky v člověka, vyvádí plavce ze tmy a podává jim pokrm, posílá hrdinům pomoc nebo jim pomáhá i osobně, mluví s nimi a povzbuzuje je a někdy kvůli tomu na sebe bere podobu někoho jiného.

Podívejme se teď blíže na knihu *Kůň a jeho chlapec*. Malý Šasta vyrůstá spolu s rybářem na břehu moře. Ale jednoho dne se v jejich chaloupce na nocleh zastaví bohatý cizinec. Večer mezi návštěvníkem a rybářem proběhne rozhovor, který Šasta tajně vyslechne a dozví se, že vůbec není rybářovým synem, ale je nalezenec, kterého v loďce vyvrhlo moře, a teď ho chce jeho domnělý otec prodat cizincovi. Šasta uteče z místa, kde vyrůstal, a spolu s mluvícím koněm se vydají hledat štěstí do Narnie. Při tom se mu podaří odhalit spiknutí a zachránit sousední zemi Arkénii. Poté se dozví, že je synem místního krále a byl v dětství unesen, aby se zabránilo proroctví, podle kterého měl zachránit Arkénii před největším nebezpečím, které ji potká. Tento příběh známe dobře v jeho pohádkové verzi, ve *Třech zlatých vlasech děda Vševěda*. Najdeme tu shodné rysy: dítěti je přisouzena budoucnost, která se někomu nelíbí, a tak se snaží dítě odstranit, ale místo toho, aby se proroctví zabránilo, vede tento čin směrem k jeho naplnění. Kdyby král neposlal Plaváčka se vzkazem královně, aby ho bezodkladně

popravila, sudička by nemohla psaní vyměnit a Plaváček by princeznu za ženu nedostal. Je to osud.

Ale původ motivu plaváčka není pohádkový, ale ještě daleko starší, mytický. Připomeňme si nejznámější zpracování tohoto námětu v biblickém příběhu o Mojžíšovi. Mojžíš měl jedno velké poslání, vyvést svůj izraelský lid z otroctví Egypta. Byla to Boží vůle, že se Mojžíš dostal po vodě k faraónově dceři a ta jej zachránila před smrtí, které museli být vydáni všichni izraelští chlapci v té době. Když Mojžíš vyrostl, musel z Egypta utéci, protože při obraně Izraelce zabil Egypt'ana, a faraon ho chtěl nechat popravit, ale Bůh si ho našel a předal mu úkol, který byl pravděpodobně už od začátku Mojžíšova života jeho posláním. Jak vidíme, stále se nám tu objevují slova jako *úkol* a *poslání*. Mýtus je přesvědčený, že naše životy nejsou jenom náhoda, že naše životní cesta má nějaký vyšší význam, který musíme přijmout, a není radno se proti němu vzpouzet. To vše se děje pod svrchovaným pohledem bohů, které není dobře si rozházet, protože když se to stane, budeme jako Odysseus stíháni pohromami, příšerami a hrozbami nebo budeme jako Izraelci s Mojžíšem, kteří se postavili rozhodnutí svého Boha, a tak celý život bloudili po poušti a ani jediný z jejich generace se do Zaslíbené země nedostal. Mýtus je v tomto směru varující i utěšující zároveň. Tato cesta nás vede sama, nebraňme se jí, položme se na ni jako na vodu a nechme se nést v ošatce až k našemu cíli.

2.3 Cesta v kouzelných pohádkách a její mravní význam

V kouzelných pohádkách se také setkáváme s motivem cesty. Tento literární žánr od nepaměti vznikl mezi lidmi ústní slovesností. Jejich vypravěči si do nich vkládali něco ze sebe i z lidí, pro které byly určeny, takže ve výsledku pohádky byly obrazem lidského myšlení, odpovídaly na lidské potřeby a touhy. Pohádky vytvářejí kýženou atmosféru idylly a klidu, odehrává se zde typický souboj dobra a zla, v němž zlo nikdy nevyhrává, spravedlnosti je učiněno za dost, a když si člověk neví rady, přijde mu někdo na pomoc. Na druhou stranu ale po člověku vyžadují morální chování a celkově kladnou povahu, protože jen hodná a poslušná sestra se nakonec provdá za prince. Jen Honza, který je sice hloupý, ale odvážný, nakonec získá princeznu a půl království k tomu. Jen nejmladší královský syn, co se rozdělí s liškou o jídlo, získá její pomoc.

Vladimir Propp ve své *Morfologii pohádky* upozorňuje na velmi zajímavý rys: výstavba kouzelných pohádek je stále stejná neohledně na to, „o čem pohádka je“, stejně tak postavy, ač v každé pohádce jmenovány jinak, plní stále stejné funkce. Kouzelná pohádka, stejně jako mýtus, mluví skrze symboly s nevědomým obsahem, což přispívá k jejich univerzálnosti a trvalé platnosti. Tyto symboly nás spojují s námi samými. Nejde jen o princovo hledání princezny, ale o naši vlastní cestu, nejde jen o souboj dobra a zla, ale o náš boj se sebou samými. Podívejme se teď na typickou ukázkou pohádkového příběhu, do kterého Lewis zasadil děj své knihy *Stříbrná židle*. Pro přehlednost si k ruce vezmu přímo Proppovu strukturu kouzelné pohádky. (**Číslo odstavců představují čísla pořadí, která jim přisoudil Propp.**)

2) *Škůdce klame svoji oběť, aby se jí zmocnil*

3) *Oběť podléhá úskoku*

Zlá čarodějnice v podobě hada uštkne královnu, když odpočívá v lese u jezírka, princ je tak posedlý pomstou matčiny smrti, že se denně vydává hledat toho hada, později se v lese setkává s krásnou ženskou bytostí v zelených šatech, která ho natolik okouzlí, že se na výpravu vydává nikoli kvůli mstě, ale kvůli svému přeludu, jednoho dne se již ze své výpravy nevrátí. Čarodějnice tak přiměje prince, aby po ní pátral, a zajme ho.

4) Členu rodiny se něčeho nedostává

Král je už starý a jeho jediný syn je pravděpodobně unesen, je třeba ho nalézt, aby mohl nastoupit na místo svého otce.

1) Jeden ze členů rodiny opouští domov

Král, který marně čekal na prince, odjíždí na poslední plavbu, aby se na sklonku svého života setkal se lvem Aslanem.

6) Hrdinové jsou odesláni, aby nedostatek vyrovnali

7) Hrdina je podroben zkoušce, čímž se připravuje na získání kouzelného prostředku a dostává jej.

Tentokrát jsou hrdiny dětská dvojice Julie a Eustác. Ti se dostávají do Narnie přímo ze své školy zrovna ve chvíli, kdy si skupinka žáků zamane jít je šikanovat. V Narnii se objeví na vysoké hoře a tam se podrobí první spontánní zkoušce charakteru, kterou, bohužel, Julie prohrává. Když totiž Julie zpozoruje, že má Eustác strach z výšek, schválně se předvádí u kraje srázu, aby dokázala, že má nad ním navrch, při svém předvádění se jí zatočí hlava a Eustác, který se jí snaží pomoci, padá dolů. Eustác je zachráněn na lvím dechu, který ho odváne přímo do centra Narnie. Julie je zatím konfrontována se lvem Aslanem, je to jakási zkouška, která má ukázat, jestli je Julie hodná toho, převzít znamení. Julie přiznává svou vinu a Aslan jí za to poví, že byli do Narnie přivoláni, aby se vydali na záchrannou výpravu, na pomoc dostávají čtyři důležitá znamení.

8) Hrdina dostává pomocníka

Jenomže hned na začátku naši hrdinové nerozpoznají první znamení, a tak jejich cesta začíná obtížně. Naštěstí se jim dostává společníka v podobě stvoření z bažin, Šklíblatíka, který se v okolí vyzná a který je bude provázet po celou cestu. Putují dlouho přes údolí obrů a kamenný most, kde se střetnou se záhadnou dvojicí. Čtenář v ženě v zelných šatech hned pozná princův přelud, ale naši hrdinové nejsou tak důvtipní a ještě ženě vyradí účel své cesty. Krásná dáma v zeleném, která je ve skutečnosti zlá čarodějnice, se jich chce samozřejmě zbavit, a tak využije jejich únavy a touhy po pohodlí a doporučí jim pohostinství ve městě obrů. Ti si je chtějí upéct na

podzimní hodokvas. Kdyby se naši hrdinové drželi znamení, do takových nebezpečí by se nedostali, ale na znamení dávno zapomněli v touze po odpočinku a dobrém jídle.

14) Hrdina je pronásledován a zachraňuje se

9) Hrdina je přiveden k místu, kde se nachází předmět jeho hledání

Nakonec hrdiny dobrá náhoda svádí zpět na správnou cestu. Při útěku od obrů se dostávají do podzemí, kde narazí na vojsko podzemníků a ti je dovedou do podzemního království čarodějnice, ta však právě není přítomná a vstříc jim přijde celkem milý, ale podivný muž. Ten jim sdělí, že je nucen každý den v noci jednu hodinu strávit v šíleném běsu smyslů zbavený, při těchto hodinách se projevuje jeho zakletí, on je zuřivý a proto musí být připoután k židli. Naši hrdinové jsou pak svědky tohoto záchvatu, podle nařízení muže ho nesmějí rozvázat, a tak jsou pevní a na mužovo naléhání, aby ho rozvázali, nereagují. Když je ale požádá ve jménu Aslana, poznají hrdinové čtvrté znamení a muže rozvážou. Tak konečně najdou ztraceného prince Riliana, který byl samozřejmě čarodějnici zakletý.

10) Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje

11) Škůdce je poražen

12) Počáteční nedostatek je zlikvidován

Když se objeví čarodějnice, svedou s ní hlavní postavy boj, nejprve je to boj vnitřní síly (čarodějnice se je snaží omámit, aby zapomněli na Narnii) a nakonec i fyzický boj s hadem, do kterého se čarodějnice promění. Hrdinové zvítězí a spolu s princem je osvobozen i lid pozemníků, vycházení na povrch země a jdou vstříc vracejícímu se králi.

13) Hrdinové se vracejí domů

Nakonec se děti dostanou zpět do svého světa, kde se, posílení Narnijským prostředím, vypořádávají se svými trapiteli.

Motiv cesty bychom mohli v pohádkách nalézt ve dvou rovinách. Hned na začátku pohádky je nastolena situace, kdy se členovi rodiny něco nedostává, a hrdina je

odeslán, aby tento nedostatek napravil. Tímto nedostatkem může být nepřítomnost královny, živé vody nebo zlatých jablek, v každém případě je princ, nebo jiný hrdina vyslán, aby tento nedostatek odstranil. Podívejme se teď ale pod povrch pohádek, do psychoanalýzy. Jak už jsme řekli, pohádky vyjadřují nějaké archetypy našeho myšlení, tyto archetypy jsou ukryté v našem nevědomí, jsou všem lidem společné a projevují se například právě v pohádkách. Král je už starý a chybí mu jeho milovaný syn, který by za něj nastoupil na trůn. Toto je klasický začátek pohádky. Pro mnoho národů je král symbolem úrovně jejich života, když je starý, je třeba ho obnovit a znovu tak vytvořit rovnovážný stav. Starý král zde představuje vyčerpanou sílu v člověku, který dlouhou činností už pomalu zapomněl, proč ji vlastně dělá, jaký má smysl jeho bytí. Potřebuje obnovu, která má přijít v novém vládcí. I dítě cítí důležitost této obnovy a vžívá se do hrdinů, kteří se vydají tento stav napravit. V cestě jim ale stojí protivník, „stín“. Stín je jakási temná nevědomá stránka hrdiny. Zlá čarodějnice v našem příběhu využívá toho, že duchovní stránka hrdinů je unavená a zesláblá, a vsází na fyzické potřeby dětí, aby je svedla z cesty, to se jí také podaří. Zláka je na odpočinek ve městě obrů a děti, které jsou unavené z cesty, jsou otrávené obyčejnou stravou a nepohodlím, zahodí obezřetnost a pomalu zapomínají na cíl své cesty. Kvůli tomu jsou pak málem sežráni skupinou pohostinných lidojedů. V našem příběhu si můžeme všimnout stále se opakující symboliky nevědomí. Je tu již zmíněná čarodějnice, ta je nejenom stínem, ale i princovou animou, tedy ženou opačného pohlaví, ke které je princ čarovně přitahován, ta je již klasicky úchvatně krásná a principi dokonale zamotá hlavu, ten jí podléhá a ztrácí se v ní. Další motivy nevědomí nalézáme v lese a jezírku, tedy místech tajemných, skrytých a přírodních, která také symbolizují neprobádané hlubiny našeho nevědomí a hrozí, že se v nich ztratíme či utopíme. Ale hledejme dále a podívejme se na motiv obrů. Obři jsou úzce spjatí s přírodou, dokonce je jim někdy připisován původ některých přírodních úkazů, jako je například hřmění. Nebudeme se divit, že obři jsou ztělesnění divokosti a syrové síly. Emocionálně jsou obři na úrovni podvědomí a do lidského vědomí ještě nedospěli. „Zastupují silné emocionální impulzy, které dosud koření v archetypovém základu, a pokud propadneme těmto nekultivovaným impulzům, jsme divocí a bez sebe- jsme právě tak hloupí, jako obři.“²⁴ Naši dětské hrdinové se nechávají unést svými fyzickými potřebami, opijí se cukrátky a horkou koupelí, kterou jim obři nabídnou, a tak si málem nevšimnou, že je vlastně chtějí sníst. Nakonec ale

²⁴ FRANZ, M-L. *Psychologický výklad pohádek*. Praha: Portál, 1998, s. 99.

hrdinové uprchnou a jejich cesta putuje na další místo, do podzemí, které také, jako předchozí motivy, symbolizuje nejhlubší vrstvy naší osobnosti. Právě podzemí je sídlem čarodějnice, našeho stínu a animy zároveň, a zde s ní také naši hrdinové svedou souboj. Tento souboj není jenom fyzický, ale i duševní. Myslím, že je zde ztvárněno sestoupení do hlubin lidského nevědomí, kde se mohou skrývat nejrůznější touhy a myšlenky, zde je zdroj lidské pudové síly, ale i jakási divokost, která z nás dělá spíše zvířata, než lidi, a s touto silou musí člověk umět správně nakládat a nesmí se jí poddat. Čarodějnice se snaží hrdiny očarovat, aby úplně zapomněli na Narnii a život „tam nahoře“, který představuje lidské vědomí a racionalitu. Hrdinové tedy musí bojovat sami se sebou, aby nepodlehli tomu kouzlu, vyžaduje to opravdu velkou sílu. Nakonec ale jejich silná vůle vyhrává a oni se vzpamatují z kouzla. Čarodějnice je zabita a s ní končí i celá její říše.

Jak už jsem naznačila výše, v pohádkách má cesta vždy mravní význam. Je důležité, aby naše pokleslá stránka nikdy nezvítězila nad naší stránkou morální, proto vždy v pohádkách vítězí dobro a zlo je potrestáno. I v našem příběhu jsou hrdinové vystaveni boji dobra se zlem, ale toto zlo, které je personifikováno čarodějnici, je ve skutečnosti ukryté uvnitř nás a čarodějnice ho jen probouzí. Tuto klasickou pohádkovou stavbu spolu s typickými pohádkovými postavami použil Lewis jako varování. Můžeme kolem sebe vidět mnoho lidí, kteří zdivočeli, kteří propadli své pudové stránce a už je nezajímá nic víc, než jak uspokojit svoje potřeby. I děti v našem příběhu jsou toho příkladem. Proto se čarodějnici podařilo tak snadno je zlákat, proto si děti nevšimly tří ze čtyř znamení a proto se sebou musely na konci svádět přetěžký boj. Je to výstražný prst, který nás varuje. Nezapomínejme na lidskost, na rozum, morálku a víru!

3 Magičnost a síla neviditelného

Ať už se podíváme kterýmkoli směrem, je pro fantastickou literaturu vždy typická určitá míra neskutečnosti. Tato neskutečnost spočívá v překonání přirozených hranic stvořených naším světem a vstupu do nové, magické, skutečnosti, která je výtvozem našich představ a tužeb. A protože jsou Letopisy Narnie dílem bezesporu fantastickým, i zde se setkáme s magickými prvky, které nám připomínají svůj původ v různých literárních žánrech.

3.1 Pohádková magičnost a touha po moci

I magičnost kouzelných pohádek má zdroj v lidských představách. V dávných dobách, kdy pohádky začaly vznikat, už do příběhů pronikaly touhy jejich tvůrců i čtenářů, kteří si přáli podmanit nevyzpytatelnou přírodu a převzít kontrolu nad lidským životem. Proto se v pohádkách tak často setkáme s personifikovanými přírodními silami. Lidé spatřili na obloze slunce, které chodí celý den po nebi a vidí i to, co je ostatním skryté, a tak vymysleli děda Vševěda. Viděli, že někteří lidé mají v životě úspěch, a některým se naopak lépe smůla na paty, tak vznikla čarodějnice ovládající tajemné síly, příroda probouzející se po zimě znovu k životu je zase pravděpodobně vedla ke stvoření víl a pánů lesa. Tyto postavy personifikují přírodní síly, které si lidé chtěli přiblížit na pochopitelnou úroveň, a co víc, obvykle také vlastní kouzelné předměty, které umí ovládat nejenom přírodu, ale propůjčují vlastníkům nadpřirozené možnosti. I v Letopisech Narnie najdeme několik takových kouzelných elementů. V knize *Lev čarodějnice a skříň* se setkáme s Vánočním dědečkem, ten hrdiny obdaruje zbraněmi, které je válce ochrání a pomohou jim zvítězit, kouzelnou vodou, která vyléčí jakékoliv zranění, a rohem, který přivolá pomoc, kdykoliv jí bude potřeba. Další velmi zajímavou postavou je Ramandu, starý muž, kterého hrdinové potkají při své plavbě na jednom z ostrovů na konci světa v knize *Plavba Jitřního poutníka*. Zde se ukáže, že Ramandu je hvězda, která kdysi chodila po nebi a svítila, a když zestárla, šla na odpočinek. „*Dveře se zvolna otevřely a vyšla postava (...). Nenesla žádné světlo, ale zdálo se, jako by z ní světlo vyzařovalo. Jak se přiblížila, Lucinka spatřila, že je to nějaký stařec. Stříbrné vousy mu vpředu spadaly až na zem, stříbrné vlasy vzadu až na paty a jeho šaty byly jako utkané z rouna stříbrných ovcí. Vypadal tak laskavě a důstojně, že naši cestovatelé znovu povstali a zůstali stát.*“²⁵ Oživené hvězdy jako kouzelné postavy známe dobře z některých pohádek, jedním nejznámějším z takovýchto příběhů je pohádka *Tři zlaté vlasy děda Vševěda*. Děd Vševěd chodí celý den po nebi jako zářivé slunce, proto všechno vidí, všechno ví, a podle toho také dostal své jméno. A narnijská hvězda Ramandu má s pohádkovým Vševědem mnoho společného, i ona postupně stárne a v pravý čas zase naopak. Děd Vševěd tuto proměnu stíhá během jedné noci: „*K ránu strhl se zas venku vítr a na klíně své staré matičky probudilo se místo stařečka krásné zlatovlasé dítě, boží slunéčko, dalo matce sbohem a*

²⁵ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 145.

východním oknem vyletělo ven.“²⁶ Ramandu je něco jako hvězda v důchodu, která postupně mládne, a až bude zase dítětem, vyrazí opět na noční oblohu. „Každého jitra mi ptáci přinášejí ohnivou jahůdku ze slunečného údolí a každá ta jahůdku mého věku trochu ubere. Až budu jako dítě, které se včera narodilo, znovu vyjdu (...), a opět se zapojím do velkého tance.“²⁷ Tato známá pohádková představa o znovuzrozených nebeských tělesech má svůj původ ve skutečném fungování vesmíru. Tam hvězdy po většinu života rostou, nabalují na sebe hvězdný prach a ve chvíli, kdy nastane jejich čas, se zase dramaticky zmenší, nebo i rozpadnou. Z jejich prachu poté zas může vzniknout nová hvězda. Lidé, kteří si ve svých představách zosobnili hvězdy a slunce do živých stvoření, tak chtěli dostat pod kontrolu přírodní procesy, chtěli vědět, že všechno je řízeno někým, s kým je možné se lidsky domluvit.

Ale kouzelné postavy jsou jen jedním projevem pohádkové nadpřirozenosti, vedle nich jsou to kouzelné předměty, které například mohou dávat svému vlastníkovu zvláštní schopnosti. V Letopisech najdeme například jezírko, skrze které lze sledovat dění až v dalekých krajích, kouzelnou hůlku, ovoce věčného života a vodu, co dokáže vše proměnit ve zlato. Ale přes to, že jsou Letopisy Narnie dílem fantastickým, není tento příběh odtržený od reality, protože odpovídá dětskému stavu mysli a jeho představám o světě. Většina dnešních dětí není nucena jít do války, jako se to stalo hrdinům z našeho příběhu, nemusí bojovat ani zabíjet, ale i tak se setká s problémy, které mohou připomínat jejich vlastní osobní válku, jsou tu rodiče, kteří se rozvádějí, šikana ve škole nebo jen obyčejné vystupování na veřejnosti. A v těchto vlastních soubojích dítě potřebuje ochranu, potřebuje vědět, že to dobře dopadne, že na jeho straně stojí někdo, kdo mu přijde na pomoc, když to bude potřebovat, a že mu dá zbraně, díky nimž pro ně nebude žádný problém moc velký.

K jednomu z takových problémů patří i nemoc a smrt. Pro dítě žijící okamžikem, je smrt abstraktním pojmem, který si zatím nijak neuvědomuje, teprve až v době dospívání si dítě začne pořádně uvědomovat svoji konečnost, nicméně smrt tu je a k dítěti se přibližuje v konkrétní podobě, smrti, nebo nemoci jeho blízkých. V knize *Lev, čarodějnice a skříň* dostává Lucinka od Vánočního dědečka nádobku s kouzelnou vodou, která dokáže uzdravit všechna zranění. Motiv kouzelné vody, která navrácí lidem zdraví, je také velmi dobře znám z různých pohádek, pro tento lék je obvykle

²⁶ ERBEN, K. J. *České pohádky*. Praha: Albatros, 1989, s. 47.

²⁷ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Plavba Jiřního poutníka*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 148.

někdo vyslán, aby uzdravil nemocného člena královské rodiny. Známe již zmíněnou pohádku *Tři zlaté vlasy děda Vševěda* nebo třeba *Zlatovlásku*, kde má Jiřík za úkol přinést živou a mrtvou vodu. Který nemocný člověk by si nepřál, aby mu někdo podal zázračný lék? A voda je pro člověka regenerující, člověk ji potřebuje nezbytně k životu stejně jako potravu a vzduch, bez ní bychom nemohli existovat. Pro dětské čtenáře má uzdravující voda zvláštní význam a je odpovědí na dětský strach ze ztráty přítele, rodiče nebo domácího mazlíčka. Kouzelné předměty tedy propůjčují svým vlastníkům moc: moc věčného života, vidění skrytého, uzdravování, síly či moc někoho ovlivnit. Ale není moc jako moc, jedna síla je ryze kladná a našim hrdinům může pomoci, a druhá je zase naprosto záporná a nic dobrého nepřinese. Předměty, které jsou darované, jsou vesměs vždy dobré; naši hrdinové dostávají válečnou zbroj, a proto jsou potom v boji ochránění, dostávají kouzelnou vodu, a proto jsou z každého zranění uzdraveni. Ale potom tu jsou ještě předměty, které hrdina nezíská darem, které jsou výrazem lidské touhy po moci, touhy, která není dobrá, která je posedlostí. Například se tu setkáme s touhou po věčném životě; v knize *Čarodějův synovec* je dětský hrdina Diviš vyslán Aslanem, aby mu přinesl kouzelné ovoce věčného života. Ale když přijde do zahrady, je pokoušen, aby si jablko utrhl sám a dal ho své nemocné mamince. Do zahrady se dostává potají i čarodějnice a bezostyšně se do jednoho z jablek zakusuje. Hrdina se naštěstí ubrání sám sobě a jablko přináší podle zadání Aslanovi. A to, co poté Aslan Divišovi poví, nám obeznámí princip kouzelných předmětů typický pro všechny pohádky: -„... A čarodějnice tě sváděla ještě k něčemu, vid', synu můj?“ „Ano, Aslane, chtěla, abych donesl to jablko domů mamince.“ „Věz tedy, že by ji uzdravilo- ani tobě, ani jí by to však radost nepřineslo. Jednou by přišel den, kdy byste se oba ohlédli zpět a řekli si, že by bývalo lépe, kdyby byla na tu nemoc zemřela.(...) To by se stalo, dítě, kdybys jablko ukradl. Nyní se však stane něco jiného. To, které ti teď dávám, přinese radost.“²⁸ A co se stane, když nás touha po moci (v tomto případě po věčném životě) opanuje? Jedno z jablek ochutná i čarodějnice, ale protože se ho zmocnila silou, nepřinese jí ten správný užitek: „Získala to, co chtěla, má trvalé mládí a život bez konce jako nějaká bohyně. Ale dlouhý život je jenom dlouhým řetězem trápení, když má člověk zlé srdce, a ona už to začíná tušit. Všichni dostanou, co chtěli, a ne vždy z toho mají radost.“²⁹ Pohádka nám tedy říká, že člověk si nikdy nemůže přírodu podrobit zcela, protože kdyby se o to snažil, těžce pohoří, ale zůstává tu možnost pro všechny

²⁸ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Čarodějův synovec*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 137n.

²⁹ Tamtéž, s. 137.

pokorné, protože vítězí skromnost, ne nenasytnost, a pohádky přejí všem poctivým lidem.

Vedle kouzelných bytostí a předmětů v Narnii v menší míře najdeme i číselnou symboliku, která je pro pohádky také příznačná. Častým motivem v pohádkových příbězích bývá číslo tři. Známe tři sudičky, tři medvědy, tři prince a princezny, tři úkoly, když se ale lépe podíváme, tak zjistíme, že spíše než číslo tři, je to číslo čtyři. V pohádkách se často objevují tři kroky, po nichž přichází čtvrtý jako rozhodující. Například v pohádce *O Třech perech* si král mezi svými syny volí následníka svého trůnu tím způsobem, že zadá postupně tři úkoly, nejmladší princ pokaždé uspěje nejlépe, ale jeho bratři nechtějí jeho úspěch uznat, a tak si vyžádají poslední úkol, ten teprve rozhodne. V pohádce *Tři zlaté vlasy Děda Vševěda* se opět setkáváme se čtyřmi úkoly, Plaváček musí především získat tři vlasy Děda Vševěda, ale k tomu ještě zjistit „odpověď“ pro stále převládajícího převozníka, nerodící jabloň a vyschlou studnu, díky třem posledním zbohatne, ale jen díky prvnímu si vyslouží princeznu za ženu. Stejně tak v knize *Stříbrná židle* se, jako u předchozích, také objevuje typický motiv čtyř znamení: 1) oslovit prvního blízkého přítele, kterého uvidí, 2) vydat se směrem na sever k rozvalinám obřího města, 3) uposlechnout nápis, který tam naleznou, 4) uposlechnout prosby „ve jménu Aslana“ podle níž poznají osobu, kterou hledají. Tato znamení dá Aslan našim hrdinům, aby podle nich vypátrali prince, ale hrdinové jsou nepozorní, a tak první tři přehlédnou. Čtvrté znamení, už ale nepřehlédnou. Čtvrté znamení je i zde rozhodující a jen díky němu prince poznají a osvobodí. Čtvrtý krok se v pohádkách obvykle liší od těch předchozích, je to něco jiného. První tři kroky jsou dynamické, vedou k řešení, kterým je právě čtvrtý a poslední krok. Aslan je tu protiváhou k moci čarodějnice, myšlenka na něj naše hrdiny upamatuje a vrátí zpět na správnou cestu.

3.2 Mytický cyklus a rituál

Už jsme si vysvětlili několik momentů, ve kterých nám dílo Letopisy Narnie ovlivnil literární žánr mýtus, ale přesto stojí za zmínku ještě několik inspirujících vlivů související s magií. Mýtus člověka propojuje s nekonečným řádem tohoto světa. Čas, ve kterém se mýtus odehrává a do kterého zasazuje člověka, je cyklický. To znamená, že zdůrazňuje stále se opakující momenty života a světa. Toto cyklické pojetí času je inspirováno koloběhem přírody a ročních období, které se nikdy nezastaví a

bude se opakovat stále znovu a znovu. Jakékoliv narušení je tedy výpadem proti cyklickému času a proti mýtu. Uvádím hlavně pro zajímavost, že v první knize Narnie vystupuje zlá čarodějnice, která tento přirozený chod světa naruší a způsobí nikdy nekončící zimu. „*To ona má pod palcem celou Narnii! To ona zavinila tuhleto zimu. Věčně zima a nikdy Vánoce, jen si to představte!*“³⁰ Tady vidíme, že čarodějnice není jen zápornou pohádkovou postavou, ale i mytickou, vždyť působí proti tomu, co je pro mýtus přirozené, brání přirozenému cyklickému odvíjení času! Tato disproporce se samozřejmě musí napravit. Aslan je protiváhou k moci čarodějnice a jeho návrat způsobí, že moc čarodějnice začíná slábnout, ale až teprve hrdinové, kteří čarodějnici zabijí, zavádí zase přirozený řád přírody.

V literárním žánru mýtu, ale i pohádce, najdeme ještě jeden jev, který souvisí s magií, „víru v moc slova“. Mýtus i pohádka byly vždy spojené s lidovými rituály. Vždyť mýtus je vlastně vyprávění, které se odříkávalo při uctívání bohů a jiných obřadech. V činnostech pohádkových hrdinů zase najdeme pozůstatky rituálů, které nám byly prostřednictvím nich předávány. Tyto rituální pozůstatky se nám v těchto literárních žánrech projeví hlavně v ustálených a opakujících se formulích, lidé do nich postupně vkládali svoji důvěru, a tak se nakonec slovo stalo mocným a magickým, i když původně to byli bozi a přírodní síly, co propůjčovali slovům kouzelnou moc. Z filosofického hlediska je řeč považovaná za „prodlouženou ruku“ je to tedy nástroj, kterým člověk může uplatňovat svá rozhodnutí a ovlivňovat své okolí, je to nejdůležitější prostředek péče o naši duši. Z náboženského hlediska je řeč to, co nás dělá člověkem a co nás spojuje s Bohem. Význam řeči a slov je zkrátka tak dalekosáhlý, že by vydal na celé stohy knih. Lidové veršované „*otloukej se písťaličko*“ nebo „*sezame otevři se*“, nejsou nic jiného, než slova, kterým lidé přisuzují magickou moc, a proto se jich musí užívat, pokud chceme, aby se naše činnost zdařila. Tato magičnost se protlačila i do pohádek, ve které jsou často užívány stále se opakující formule: „*Bylo, nebylo, za devatero horami a devatero řekami...*“, které dávají vyprávěním magický nádech a univerzální platnost. V Narnii je najdeme třeba v knize *Stříbrná židle*, kde si jednu kouzelnou větu hrdinové vyslechnou při příchodu do záhadného podzemního světa. „*Mnoho jich sestoupilo do Doleního světa a málokdo se vrátil na světlo denní.*“³¹ Tato několikrát opakovaná formule zvyšuje tajemnost a magičnost podzemního světa, a *podzemníkům* slouží dokonce jako heslo, což tento

³⁰ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 16.

³¹ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Stříbrná židle*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 104.

význam ještě podtrhuje. V knize *Kůň a jeho chlapec* pronáší opakovanou větu sám Aslan: „*Dítě vyprávím ti tvůj příběh, ne její. Nikomu nevyprávím jiný příběh, než ten jeho.*“³² Tušíme, že Aslan ví daleko víc, než se zdá, on je Bůh, který ví, co čeká každého z nás. I tato formule vyvolává pocit tajemnosti a magie. I ona nám říká něco o důvodu, proč se slovům začala přisuzovat veliká moc.

3.3 *Magické světy fantasy*

Podívejme se teď na magii, kterou najdeme ve fantasy. Tento žánr je někdy také jmenován „sword and sorcery“ tedy „meč a magie“³³. Takže vidíme, že magie je ve fantasy zastoupená ještě více než v pohádkách, tam je totiž magie spíše okrajovým prvkem; vyskytuje se tu a tam v podobě kouzelných předmětů a bytostí, ale jinak se s ní v pohádkách moc nesetkáme, magie tu prostě je, ale svět na ní neleží, na rozdíl od fantasy, kde je většina světů na magii založená. Stejně tak i boj dobra se zlem, který se ve fantasy odehrává, čerpá často právě z magie, buď té dobré, nebo té zlé: „*Magie je pevně svázaná s podstatou světa, má své zákony a pravidla a těm, kteří je ovládají, něco dává, ale zároveň za ni (většinou) musí něco zaplatit.*“³⁴

Přesně tak bychom mohli charakterizovat i svět Lewisův. Země Narnie stojí na neměnných zákonech, kterými se musí řídit její obyvatelé od prvního do posledního včetně Aslana, jejího vládce. Určitý obrázek si můžeme udělat na základě knihy *Lev, čarodějnice a skříň*. V kapitole „Magie, která je zákonem“ je nám popsána situace, kdy chce čarodějnice popravit zrádce a svůj nárok dokládá odvoláním na „světovládnou magii“. „*Snad si pamatuješ alespoň na kouzlo, na němž Císař postavil Narnii. Víš, že každý zrádce náleží mně. Víš, že za každou zradu mám právo zabít.*“³⁵ Z toho můžeme usoudit, že Narnijský magický svět je postavený na nějaké smlouvě, ale abychom mohli povahu této magické smlouvy rozluštit, musíme se podívat do knihy, kterou se Lewis nechal ve značné míře inspirovat, do Bible.

Vztah Boha a člověka se, podle Bible, už od stvoření světa zakládá na smlouvě. Tento zákon vyjadřuje Boží zaslíbení, že se o své stvoření bude starat, a zavazuje člověka svého stvořitele ctít. Tento vztah je interpretačně poměrně složitý a jeho rozbor

³² LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Kůň a jeho chlapec*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 117.

³³ HROMÁDKOVÁ, Dagmar. *MÝTUS– POHÁDKA – FANTASY: Vývoj narativního příběhu*. Diplomová práce. Praha: Institut základů vzdělanosti University Karlovy, 1996, s. 38.

³⁴ Tamtéž, s. 39.

³⁵ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 104.

by vyšel na několik knih, ale můžeme, myslím, s klidem říci, že smlouva mezi člověkem a Bohem je stará jako člověk, nebo dokonce jako Bůh sám. Ale protože lidé mají krátkou paměť, Bůh tuto smlouvu v průběhu věků několikrát obnovoval. V druhé knize Mojžíšově³⁶ se například o jedné takové renesanci, které říkáme *desatero*, píše; člověk slíbil, že bude Boha uctívat a poslouchat jeho přikázání, a Bůh za to člověku přislíbil svoji ochranu, vedení a požehnání. Jenomže lidé si z Boží smlouvy dlouho těžkou hlavu nedělali, raději si žili svým vlastním životem a místo Boha sloužili, jak se mezi věřícími říká, hříchu. Jenomže „*mzdou hříchu je smrt*“, ³⁷ a tedy ten, kdo hřeší, propadá smrti. V trochu upravené roli biblického ďábla nám v Narnii vystupuje Čarodějnice, ta na sebe bere úlohu kata a chce potrestat chlapce, který zradil svou stranu. Čarodějnice ale není nějakým spravedlivým elementem, který by se snažil dodržovat zákon a rovnovážný stav světa, Čarodějnice má ze zabíjení radost a využije každé příležitosti, která se jí naskytne. Zde si můžeme všimnout rozdílu mezi ďáblem a Čarodějnicí, protože ďábel své oběti nezabíjí, ale pouze je pokouší a poté je z jejich hříchů obžalovává. Ale není cílem Narnie biblické poslední adaptovat, nýbrž využít klasické a ověřené principy, proto nám tyto nuance nemusí nijak vadit. Lewis bere některé podstatné prvky biblického příběhu a zasazuje je do chodu fantasy světa. Pro Aslanovo altruistické sebeobětování najdeme také obraz v Bibli: Ježíš Kristus, který vidí, že lidé smlouvu nedodržují, je chce zachránit od nevyhnutelného trestu (smrti), a tak se raději obětuje sám. V Narnii se Aslan s Čarodějnicí dohodne, že tento akt vyrovnání podstoupí místo Edmunda on. Tím je v Bibli zpečetěna nová smlouva Hospodina s člověkem, jejíž obsah bychom mohli shrnout: „*Mzdou hříchu je smrt, ale darem Boží milosti je život věčný v Ježíši Kristu, našem Pánu.*“³⁸

Fantasy svět Narnie je, jako ostatní fantasy světy, založen na dvou protikladných magických silách: dobru a zlu. Stejně jako je Čarodějnice zastáncem všeho zla, je Aslan postavou personifikující dobro. Magie fantasy světů, stejně jako v Narnii, obvykle těží ze vzájemného působení těchto dvou elementů a z nich také postavy čerpají sílu do svého života, do svých bojů a cest. Vždy ale platí, jako v životě, že zlo je nežádoucí, destruktivní, a dobro žádoucí, z něho pramení život celého světa, proto také v příbězích dobro vždy vyhrává.

³⁶ Viz Bible, Exodus.

³⁷ Bible. Ř 6, 23.

³⁸ Bible. Ř 6, 23.

3.4 Víra a pověra jako námět Prince Kaspiana

Už od začátku kapitoly o magičnosti jsme se zaměřili na sílu a moc jevů neviditelných, ale přesto zásadně ovlivňujících náš život, jevů, které byly tak důležité a trvalé, že se navždycky vtiskly i do různých literárních žánrů. Jedním z takových jevů, který nám vyzdvihuje význam neviditelného, je víra. Víra je lidská vlastnost, která je v našem životě jednou z nejzákladnějších. Člověk může mít opravdu všechno: hezký dům, lásku, rodinu, peníze, ale pokud nemá víru, že to všechno k něčemu je a že ho o to v zápětí někdo nepřipraví, je všechno tohle jen prach a nepřináší to žádnou radost. Naopak člověk, který nemá ani desetinu toho, co člověk předchozí, může být šťastný, pokud ho v životě provází víra. Takový člověk má naději, že se vše obrátí k dobrému, že jednou přijde jeho čas, že se nemusí trápit se svým životem, protože všechny problémy se jednou vyřeší. Vždyť se říká, že víra hory přenáší, a dokonce dokáže uzdravit nemocné. Mnoho léčitelů dnes i v minulosti využívalo právě víru člověka jako základní léčebný prostředek, vždyť léky, které pacientům podávali, neměly žádný prokazatelný účinek! Ale i v Bibli, jednou ze základních knih našeho náboženství a kultury, se setkáváme s mnoha příklady uzdravení na základě víry na principu: „Věř a budeš uzdraven!“

V knize *Princ Kaspian* se setkáme s vírou v nejrůznějších metamorfózách a provází nás celou touto knihou. Hned na začátku příběhu se naši dětské hrdinové vlivem kouzla dostanou do fantasijního světa Narnie. Jenomže v tomto světě ubíhá čas daleko rychleji než v tom našem. Přesto, že hrdinové opustili Narnii pouze na rok, v této zemi mezitím uběhly stovky let. Za ta léta byla stará Narnie poražena a podrobena národem Telmarínů a upadla v zapomnění. Slavná narnijská místa zub času změnil k nepoznání a vzpomínky na ně smazala dlouhá staletí. Naši hrdinové se po vstupu do světa ocitnou právě v těch místech, kde kdysi žili jako králové a královny, ve zříceninách hradu Cair Paravel. Ale sešlost hradu jim nejdříve zabránil v jeho poznání. Avšak i když hrdinové hned neodhalí pravou totožnost tohoto místa, jakási neviditelná atmosféra kdysi velkého a mocného sídla na ně dýchá a oni ji cítí. Objevují povědomá zákoutí, kudy dříve chodili, a zbytky vybavení hradu, které používali, a postupně jim dochází, kde se vlastně nacházejí. Toto odhalování vyvrcholí při nalezení staré sklepní klenotnice. Naši hrdinové sestupují dolů dovnitř a jsou čím dál tím blíže odhalení pravdy. V tomto

sklepení dokonce naleznou dary, které kdysi dostali při minulé návštěvě Narnie: léčivou vodu, vojenskou zbroj a kouzelný luk. „*Nebude mít zpuchřelou tětivu?*“ zeptal se Petr. *Ale ve vzduchu klenotnice bylo asi nějaké kouzlo nebo co, protože luk byl stále v pořádku. Zuzana byla výborná na plavání a lukostřelbu. Ohnula luk, pak mírně napnula tětivu a pustila. Tětiva zavibrovala s brnknutím, které v pokladnici rozvířilo vzduch. Ten zvuk jako by přivolal staré časy ještě víc než to všechno, co se stalo předtím.*“³⁹. Hrdinové se upamatovávají na všechny zážitky, které na tomto místě měli, na všechny velké bitvy a hony na jelena, vzpomenu si na svou korunovaci, na dobu své vlády i na své přátele. Síla Narnie a jejich zážitků jim koluje v žilách a posiluje je každým okamžikem, co jsou zde. Narnie, ač vypadala jako mrtvá, stále přežívá. Zanechala za sebou hluboké stopy v podobě sadů a zříceniny, která je sice rozpadlá a neživá, ale připomíná vzpomínky, dřívější způsob života, který se do ní nesmazatelně vepsal. A přesto, že není vidět, je tato skrytá stránka našeho já velmi důležitá, každý z nás má netušené prostory sám v sobě. Jak symbolické je toto sestoupení do starého sklepa, který v našich hrdinech vyvolá příval vzpomínek! Sestup do podzemí (zde sestup do sklepní klenotnice) je v literatuře chápán většinou jako sestup do nevědomí, tam je ukryté bohatství nejenom našeho života, ale i života kolektivu. Na tomto hradě nežily jenom naše děti, ale spoustu jiných bytostí, všichni zde nechali svoje stopy, a přes to, že je čas už umyl a učinil je neviditelnými, tyto odkazy tu zůstávají. Můžeme je vycítit, anebo sestoupit do nevědomí a začít je hledat! Tento odkaz minulých životů nás ujišťuje, že i my jsme součástí tohoto velkého světa, že v něm každý máme svůj úděl, a že, když to zvládli jiní, i my dokážeme hrát svoji roli v životě. Dává nám víru.

Víra ale není jen nějaký abstraktní nedefinovaný pojem, nějaká mlhavá vidina čehosi neexistujícího, ani to není pouhý odkaz minulosti a naší jednoty s veškerenstvím. Je to náš rozhodný postoj, přesvědčení, že existuje něco, co nás přesahuje. Za staletí, která uběhla od poslední návštěvy našich hrdinů, se Narnie velmi změnila, původní stará Narnie byla téměř vyhlazena Telmaríny, kteří se snažili zničit i vzpomínky na ni, zakazovali o ní mluvit nebo uchovávat jakékoliv zprávy. Nicméně malý princ Kaspian se o ní doslechl od své chůvy a od té doby na ni nepřestal myslet. Narnie pro něj byla něčím krásným, nedosažitelným, zemí, v níž si přál žít. Prin Kaspian věřil, že tu Narnie kdysi byla, a nepřestával doufat, že by se ještě mohla navrátit, dokud ji sám v lesích neodhalil a nepostavil se na její stranu. Naopak strach

³⁹ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. Praha: Orbis pictus, [1991], s. 24.

z víry a pověřčivost dosadil Lewis do vínku Telmarínům a jejich vůdci. Ti se za každou cenu snažili myšlenky na Starou Narnii zničit, protože se jí báli. Báli se, a proto se stali pověřčivými. Kouzelné narnijské bytosti proměnili ve svých představách na strašidla a chovali se k nim podle toho. Naopak ti, kteří ve Starou Narnii věřili, byli naplněni nadějí a doufáním, tato víra je proměňovala a oni neviděli duchy ani strašidla, ale viděli naprosto čistě, a proto, když se Stará Narnie probudila, poznali ji a přidali se s radostí na její stranu.

Tato situace, kdy vystupuje strana víry proti straně pověry, se podobá stavu dnešního světa, kde proti sobě vystupují skupiny věřících a nevěřících, lidí nábožensky založených a světských. Princ Kaspian je tu představen jako zástupce věřících, těch, kteří věří ve starou Narnii i přes to, že už neexistují žádné prokazatelné důkazy o její existenci. Ani křesťané nemohou říci, že mají nějaký nezpochybnitelný důkaz Boží existence. A co ti druzí lidé? V Narnii jsou tou druhou skupinou Telmaríni. Jak je to s jejich vírou? Tito lidé totiž nejsou bezvěrci, oni dokonce věří možná stejně jako křesťané či praví „narniané“, ale jejich víře něco chybí. Je to důvěra a věrnost, tedy charakteristiky pravé víry. Telmaríni věří, že staré obyvatelstvo jsou příšerné zrůdy a démoni, možná jsou jako dnešní lidé, kteří věří, že černá kočka nosí smůlu, honí kominíky, aby si sáhli na jejich knoflík, a když se jim začne dařit, je to prostě jen štěstí. To ale není pravá víra, je to spíš pověra.

Moc hezky Lewis víru v knize ukazuje na příběhu Lucinky. Když se totiž sourozenci Pevensiovi v Narnii setkají s vyslancem prince Kaspiana a mají se dostat do ležení narnijského odboje, nedaří se jim najít správnou cestu, tu se Aslan Lucii zjeví a ukáže jí, kudy se mají vydat, jenomže většina sourozenců Lucii nevěří, a tak ztratí mnoho času hledáním. Víra předpokládá věrnost nějaké osobě, která má svět i osud ve svých rukou, a znamená věrnost tomu, který nás celý život provází i přesto, že ho nemůžeme vidět našima očima.

Na konci knihy *Princ Kaspian* vyjde pravda na povrch a víra se prokáže jako skutečnost. Stará Narnie, v čele s princem Kaspianem, vyhlásí válku králi Mirazovi a objeví se dokonce i sám Aslan. Vítězná Narnie pak prochází zemí a přijímá do svých řad všechny, kteří o to stojí. Děti i dospělí, Telmaríny i Narniany. To vše probíhá za velkých oslav a radostného veselí Lewis, velký znalec mytologie, nám do této scény zařazuje i bájnou postavu boha radovánek a vína, Bakchuse, který se stará o bujarou náladu všech. A co nám tento „šťastný“ konec příběhu říká o víře? Víra je pro všechny, jen o ni musí stát.

4 Stvoření světa a ráj v Narnii jako motiv a téma prostupující žánry

C. S. Lewis v Letopisech Narnie vytvořil úplně novou kouzelnou zemi a svým čtenářům poskytl velké množství informací, jak tato země vypadá, jak vznikla i jaký byl její zánik. Motiv stvoření světa nalezneme hned v prvním díle (kniha byla vydána až jako pátá) a nese název *Čarodějův synovec*. Víme, že autoři **fantasy** příběhů zasazují své děje do fiktivních světů. Tyto světy mohou existovat sami o sobě, jako jediný možný svět, ve kterém je možné i „nemožné“, který má svá vlastní pravidla a specifické bytosti, které ho obývají. Jiné fantasy světy se vydávají za historickou podobu světa, ve kterém žijeme, ale který je v mnohém výtvořem fantazie svého autora. A potom tu máme ještě další typ světa, kterému se říká *paralelní*. Tento paralelní svět existuje vedle světa, ve kterém žijeme. Může dokonce existovat ukrytý přímo uvnitř našeho známého světa, jako to je například v knize Harry Potter; svět kouzelníků je zde přístupný jen lidem nadaným kouzelnickou mocí a začarovaný kouzly, aby ho běžní lidé neviděli. I země Narnie je *paralelním* světem, který je prostupný s tím naším a do kterého se lze dostat různými způsoby. Existují kouzelné vchody, ke kterým patří třeba *skříň* vytvořená ze dřeva stromu, který vyrostl z narnijského semínka, dalším vchodem je *obraz* zachycující výjev z Narnie, nebo *jeskyně* na jednom pustém ostrově. Vstupy lidí do Narnie se odehrávají hlavně z vůle vyšší moci a jsou podmíněny kouzelným působením. V díle *Čarodějův učeň* je ukázáno nekonečné množství různých světů, které existují jako možnosti. Hrdinové knihy, děti Gabriela a Diviš, se stanou nechtěnými průzkumníky nových světů, když je jejich strýc, čaroděj, využije, aby otestovaly jeho vynález, který má člověka dopravit do jiného světa. Jaké je ale překvapení našich hrdinů, když se dostanou nikoliv do jiného světa, ale do kouzelného lesa plného navlas stejných jezírek! Tento les funguje jako předsálí světů a každé jezírko slouží jako brána do jiné země. Ze zvědavosti se hrdinové do jedné podívají, ale kvůli jejich neprozřetelnosti se pak spolu s nimi dostává do našeho světa zlá a mocná čarodějnice. Děti se to pak snaží napravit, ale místo toho, aby čarodějnici vrátily do původního světa, spletou si jezírko a ocitnou se v úplně jiném světě, který je zatím ponořen do tmy.

„*To je nějaký prázdný svět, prostě Nic.*“⁴⁰ Naši hrdinové se dostali do světa, který ještě není stvořen, je na svém počátku a hrdinové jsou svědci jeho vzniku.

Stvoření světa je ústředním tématem mnoha a mnoha **mýtů** v různých kulturách. Lewis byl velkým znalcem mýtů a své poznatky aplikoval při vytváření svých knih. A vzhledem k tomu, že byl ve své dospělosti horlivým zastáncem křesťanství, které zastával i ve svých knihách, a také znalcem Písma svatého, nemělo by nás překvapit, že jeho popis stvoření světa se velmi blíží popisu biblickému (který taky můžeme považovat za literární žánr mýtu). Ale nejde tu jen o pouhý popis, který se podobá. Myslím, že Lewisovi se podařila vystihnout podstata a hloubka světa, o což i v Bibli rozhodně jde, protože pro věřící není podstatné JAK, ale PROČ.

Ale zpět ke stvoření Narnie, do této tmy, ve které se hrdinové nachází, se ozve Hlas, a tento hlas začne vytvářet prostor. Hlas zpívá a na obzoru se začíná rýsovat obloha, světlo a obrysy kopců, objeví se slunce. Zpívající hlas patří Lvu, vlivem různých tónů jeho hlasu ze země vyraší všemožné rostliny a ze země vylézají zvířata. Sled událostí se velmi podobá biblickému: „*Na počátku stvořil Bůh nebe a zemi.*“⁴¹ Ale byla tu tma, tak stvořil Bůh světlo, nebeskou klenbu, oddělil vody od souše, stvořil rostliny, nebeská světla a zvířata. O biblickém stvoření světa kolují dohady, jestli se jedná pouze o alegorické ztvárnění počátku světa, nebo si tento příběh máme brát k srdci doslovně. Stvoření světa v Narnii je ale věnováno dětem, různé elementy světa se tu postupně objevují nebo vylézají ze země a vše je myšleno naprosto vážně. Jako vládce nad světem ustanoví Bůh muže a ženu. Muže stvořil z hlíny a ženu pak z mužova žebra. Takto Bůh, podle Bible, zalidnil náš svět. Ale Narnie je zemí, která existuje paralelně s tou naší, a tak stvoření světa neprobíhá úplně stejně. Vládou nad Narnií pověří Aslan muže a ženu, kteří přišli do Narnie spolu s hrdiny z našeho světa. A za vším tím stvořením stojí Aslanův Hlas. I tento Hlas má svůj biblický význam, na začátku Janova evangelia se dočteme: „*Na počátku bylo Slovo, to slovo bylo u Boha, to Slovo bylo Bůh. To bylo na počátku u Boha. Všechno povstalo skrze ně a bez něho nepovstalo nic, co jest.*“⁴² Tento oddíl nám jasně dává odpověď na otázku, co bylo prvopočátkem stvoření, a proč se vlastně objevil život: někdo si to přál.

Mytologie je odvětvím literatury, ze kterého Lewis výrazně čerpal, ale křesťanský mýtus, který použil při svém dětském ztvárnění stvoření, se výrazně liší od

⁴⁰ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Čarodějův synovec*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 76.

⁴¹ Bible. Gn 1,1.

⁴² Bible. J 1, 1-3.

obvyklého mytického pojetí. V Bibli je svět stvořen z vůle Boha, který chtěl dát vzniknout dokonalému místu a šťastnému životu, o který by pečoval a který by ho uctíval. V mýtech ostatních starých národů je svět stvořen náhodně, někdy jako rozmar nebo vedlejší produkt při vzniku různých bohů, kteří si pak stvoří člověka jako sluhu, který za ně bude odvádět těžkou práci, protože bohům se pracovat nechce. I laik by řekl, že křesťanský mýtus je pro dětské zpracování tématu rozhodně vhodnější a podstatně radostnější.

Řekli jsme si ale, že na literárním díle Narnie se podílí více žánrů. Kromě fantasy a mýtu je to i **pohádka**. V tomto literárním žánru se se stvořením světa moc nesetkáváme, stejně tak s ničím, co by filosoficky přesahovalo tento svět. Pohádkám jde spíš o mravní přesah, o pravidla spravedlnosti a morálky, které se předávají z generace na generaci v tomto světě. Ale jeden charakteristický pohádkový rys najdeme i v Narnijském příběhu o stvoření. Zatímco mytická stvoření se odehrávají beze svědků, v pohádkách jsou všechny důležité situace spatřeny a zaznamenány nějakým pozorovatelem. (Pro příklad uveďme Plaváčka, který se vydá pro tři zlaté vlasy děda Vševěda a zatímco se sudička vyptává svého syna a odebírá mu vlasy, Plaváček je ukryt pod kádí a rozhovor poslouchá.) I Narnijské stvoření má své svědky, naše hrdiny a několik dalších postav, ti vidí celý jeho průběh a autor využívá také jejich komentář k popisu celé události.

Na konci knihy se nám objevuje několik motivů, které jsou velmi známé a prostupují více žánry. Je to *kouzelná zahrada* (ráj), *strom s ovocem věčného života* a *pták*, který je střeží. I v Bibli se objevuje příběh se zahradou a jablkem. Adam s Evou žijí v překrásné zahradě Eden, ve které jsou hned dva kouzelné stromy. Strom *věčného života* a strom *poznání dobrého a zlého*. Ze stromu života mohou jíst, jak je jim libo, ale ze stromu poznání okusit nesmějí, Bůh je chce chránit a nechce jim dát ani příležitost, aby *poznali* a dokázali hřešit. Jenomže vychytralý had přemluví Evu, aby jablko ochutnala, Eva dá i Adamovi, a tak poznají, co je dobré a co zlé. Toto poznání ale zanechá do jejich duší strach, strach z toho, že Bůh zjistí, že zhřešili. Bůh to opravdu zjistí a chce zabránit tomu, aby člověk žil věčně díky stromu života, vyžene Adama a Evu z ráje a ten se pro ně stane zapovězeným.

Zahrada je místem v Narnii, do kterého pošle Aslan Diviše, aby mu přinesl *jablko*, to roste uprostřed zahrady a je hlídáno *ptákem*. Diviš ho uposlechne, ale málem ovoce využije i přes zákaz ve svůj prospěch, na scéně se totiž objeví čarodějnice a ta ho k tomu přemlouvá. Nakonec ale vše dopadne dobře. Diviš přinese ovoce Aslanovi a za

to darem získá jedno jablko pro svou nemocnou maminku. Motiv kouzelného „jablka“ (v Bibli druh ovoce zmíněný není) je znám nejenom v mýtu, ale i v mnoha pohádkách. Jabloň plodící živá jablka, které králevic musí přinést, nebo zachránit chřadnoucí strom, na jehož kořenech se usídlil had. Ovoce, ale i jiné suroviny, které zachraňují lidské zdraví nebo dávají věčné mládí, je lidský sen, který se objevuje v mnoha pohádkových příbězích. Lidé si od nepaměti přáli uchopit přírodní živly a získat kontrolu nad svým životem. Velkou roli také hrála víra, která uzdravuje, lidé přisuzovali léčivou moc mnohým elementům a ty, díky jejich víře, opravdu uzdravovaly. Vždy ale v pohádkách platilo „trhej jiným, nebo netrhej vůbec. Kdo bere pro sebe, se zlou se potáže.“ Naše zlá čarodějnice v Narnii jablko okusí a získá sice věčné mládí, ale zachvátí jí zoufalství, a tak jí tento dar nepřinese ten správný užitek. S motivem kouzelných jablek se v pohádkách často pojí motiv ptáka. Pták Ohnivák (známý z pohádky) je třeba tak posedlý zlatými jablky, že každou noc přiletí k jabloni a ukradne jablko, které na ní vyrostlo. Král je zase posedlý touhou po obojím a snaží se je získat. Pták Fénix (jak je pták z narnijské zahrady pojmenován) je mytologickým motivem, tento pták umírá a povstává znovu k životu (například) ze svého popela a je symbolem znovuzrození. Existuje tedy úzké spojení mezi funkcí jablek, stromu a ptáka.

Kromě těchto tří motivů se tu setkáme ještě s jedním, motivem *zkoušky*. *Podlehne Diviš své touze a ukradne kouzelné ovoce?* V pohádkách ale hlavní hrdina vždy zvítězí a takto dopadne i Diviš, který pak získá pohádkovou odměnu. Náročnost Divišova rozhodování je zase charakteristická pro zkoušky z žánru fantasy. Když Diviš jablko vezme mamince, ta se hned uzdraví, ale když odolá, jak se po něm chtělo, hrdina nemá žádnou jistotu, že jeho maminka bude uzdravená. Mohlo by se také stát, že se rozhodne správně, ale mravní útěcha bude to jediné, co obdrží. Naštěstí příběh končí naprosto pohádkově.

Již jsme si vyložili Narnijské stvoření a povahu Narnijského světa. Podívejme se teď na motiv Lewisova ráje a konce světa, který najdeme v sedmém díle nazvaném *Poslední bitva*. I zde najdeme prvky podobné biblickému **mýtu**. Konec Narnie je předznamenáván událostmi tak děsivými, že by si je člověk nedokázal představit. Narnii vládne Opičák, který vydává svého druha, Oslíka ve lví kůži, za Aslana, a tím si vynucuje službu obyvatel, spřáhne se dokonce s nepřáteli Narnie a ti nakonec svedou s Narniany poslední bitvu. Do toho všeho zasahuje Aslan, který povolává příšery, aby zničily starý svět. Nastává nový svět, do kterého se dostanou všichni spravedliví, bez

ohledu na to, zda jsou na živu, nebo již zemřeli. I narnijský ráj je místo štěstí, radosti a míru a podobá se ráji biblickému. Tam „*vlk bude pobývat s beránkem, levhart s kůzlem odpočívat (...)*“.⁴³ „*Nikdo už nebude páchat zlo a šířit zkázu na celé mé svaté hoře (...)*“⁴⁴ Posmrtný život na onom světě je častým mytickým tématem, jeho hlavní rysy se shodují napříč příběhy různých národů. Jedná se o život po životě, v němž lidé věří a který lidi ujišťuje o nesmrtelnosti lidské duše. V tom spočívá i význam mýtu, podává člověku odpověď na otázku po smyslu jeho existence a spojuje ho s tím, co ho přesahuje. Prostor, do kterého Lewis ráj zasazuje, se ale nepodobá žádnému klasickému mýtu! Nový svět Narnie se nachází uvnitř toho starého světa a je tomu původnímu velmi podobný. Najdeme tu ta samá místa, krásná údolí, řeky i hory, ale všechno je tu daleko hlubší vážnější a dokonalejší. To ale ještě není vše. Uvnitř Nové Narnie se nachází ještě další Narnie- Aslanovo království, které se opět velmi podobá té předešlé zemi. Ale v něčem se přece liší: „*Byla taková hlubší- každá kytička, každé stéblo trávy jako by měly zvláštní význam.*“⁴⁵

Abychom se dopátrali místa, odkud Lewis čerpal při utváření prostoru, musíme sáhnout do filosofie, a to konkrétně k Platónovi. Platón je filosof vycházející mimo jiné z mýtů a mýtus někdy používá jako podobenství svých myšlenek. Alegorický *mýtus o jeskyni*, o kterém tu mluvím, najdeme v VII. knize *Ústavy*.⁴⁶ V této knize se člověk přirovnává k vězňům, kteří jsou nuceni celý život sedět přivázáni s pohledem upřeným ke zdi. Za jejich zády plane jasný oheň a mezi vězni a ohněm se procházejí postavy s rozličnými nástroji, které vrhají stíny na stěnu jeskyně. Tito bídníci celý život sledují jen stíny na zdi, a proto je považují za skutečné předměty. Jsou ale lidé, kteří se dokážou vymanit z pout a potom uzří nejenom skutečné postavy za nimi, ale vylezou z jeskyně a spatří slunce: podstatu všeho a čisté dobro. Tento příběh je alegorický, vyjadřuje vztah člověka k poznání skutečného světa idejí, světa bytí a dobra. Čím více se blížíme slunci, tím více se blížíme dobru. V Narnii to Lewis vyjádřil při vzpomínání na původní Narnii: „*Byl to jen odraz a stín skutečné Narnie, která tu vždycky byla a vždycky bude. (...) je jenom odraz či stín něčeho z Aslanova skutečného světa.*“⁴⁷ Středobodem, kterým je pro Platóna slunce, který dává život a podstatu všemu kolem, je pro Lewise animizovaný Kristus, Aslan. Ptáme se, proč

⁴³ Bible. Iz 11, 6.

⁴⁴ Tamtéž, 11, 9.

⁴⁵ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Poslední bitva*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 133.

⁴⁶ Viz PLATÓN. *Ústava*. Praha: Svoboda, 1993.

⁴⁷ LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Poslední bitva*. Praha: Návrat domů, 1999, s. 132.

Lewis použil k vytvoření prostoru Ráje právě Platónova příkladu? Nevím, jestli to budu umět vyjádřit, ale když jsem si poprvé, kdysi dávno, přečetla oddíl o jeskyni, napadlo mě, že hledání skutečného světa, cesta za sluncem, je jako cesta k Hospodinu, který je sluncem křesťanů, i Lewisův.

To jsme se podívali na ráj z pohledu mytologického. Teď přijde na řadu **pojetí pohádkové**. Jak už jsme si řekli, pohádka se nám jakýmkoliv *přesahem* moc nezabývá, soustředí se na současný život, proto zní klasické zakončení pohádky „a žili šťastně až do smrti!“ ale přesto nějaký pohádkový odraz v narnijském ráji najdeme. Pro pohádku je charakteristické, že se odehrává ve fikčním světě, který je výrazně spravedlivější než svět náš. Odehrává se tu klasický boj dobra se zlem, v němž dobro vždy vítězí a bývá odměněno. Co jiného je narnijský ráj, než odměna pro všechny spravedlivé bytosti? Pokud si pohádka představuje nějaký ráj, nějaké šťastné a poklidné místo, najdeme ho většinou na konci, kde se koná svatba, jí se, pije se a raduje se a všichni jsou rádi pospolu. Fantasy literatura se zase velmi často snaží nalézt tzv. „zlatý věk“. Tak je označováno období, kdy „bůh, člověk i zvířata žili v naprosté harmonii“⁴⁸

⁴⁸ COTTERELL, Arthur (hl. ed.). *Mytologie: Bohové, hrdinové, mýty*. Praha: Slovart, 2007, s. 248.

Závěr

Na závěr bych ráda shrnula některé nejdůležitější myšlenky, ke kterým jsem dospěla. Dílo Letopisy Narnie má velkou hloubku a symboličnost. Lewis využívá principy a příběhy již osvědčené různými žánry, aby tak předal svému čtenáři různé pohledy na skutečnost, a také, aby mu předal závažné duchovní a morální poselství. Tímto poselstvím je Lewisovo křesťanské přesvědčení, které se zrcadlí v narnijském vyprávění o stvoření a ráji a především v jeho příběhu o Aslanově sebeobětování, kdy s ohledem na dětského čtenáře zvolil postavu krále zvířat, aby na jeho osobním příkladu přiblížil dětem principy vztahu člověka a Boha. Vedle náboženských principů jsou tu ale i jiné zajímavé jevy, které na čtenáře Letopisů působí. Ty mytologické ho ujistí o tom, že člověk má na zemi svůj účel, že jeho cestu někdo střeží a vede ho po ní až k jejímu konci. To se v Narnii projevuje v osudovosti a Aslanových zásazích do děje. Pohádka ze své podstaty zase do Narnie vložila odkaz k mravnímu a humánnímu životu. Říkají nám to morální pravidla, kterými se pohádkové příběhy řídí: dobro vždy vítězí a s ním i všichni zásadoví lidé. Tito lidé poznali sami sebe, a proto se dokázali vyrovnat se všemi svými neduhy a pokleslými vlastnostmi, které by jim jinak bránily v úspěchu. Tito lidé našli svou cestu, vydali se *všanc*, obětovali se pro dobro druhých, a proto dospěli, vyrostli, stali se z nich lepší lidé. Byli poznamenáni tak, jak se to děje postavám, když projdou cestou, typickou pro žánr fantasy. Kromě toho Narnie přiměje svého čtenáře k tomu, aby se zamyslel, aby zvážil věci, které považoval ve svém životě za nezbytné. A naopak, aby si více všímal těch, které jsou neviditelné a nenápadné. Ukáže mu, že ne vše je takové, jak se zdá. A věci, které nevidíme, mohou být skutečnější než ty viditelné, protože v jejich sílu věříme a víra je to, co nás povznáší, co nám dává naději a to, co nás provází všemi našimi příběhy i tím narnijským.

Seznam použité literatury

Primární:

- ANDERSEN, Hans Christian. *Pohádky*. 1. vydání. Praha: Brio, 1995. ISBN: 80-85815-34-6.
- *Bible* (ekumenický překlad). 2. vydání. ERC, 1984.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. *Píseň o starém námořníkovi*. 1. vydání. Praha: Odeon. 1985.
- ERBEN, K.J. *České pohádky*. Ed. F.Havlová. S doslovem M. Majerové. 7. vydání. Praha: Albatros, 1989.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Přeložila R. Ferstová. Praha: Orbis pictus, [1991]. ISBN 80-85240-04-1.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*. Přeložila R. Ferstová. Praha: Orbis pictus, [1991]. ISBN 80-85240-05-X.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka*. Přeložila R. Ferstová. Praha: Návrat domů, 1999. ISBN 80-85495-93-7.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Stříbrná židle*. Překlad R. Ferstová. Praha: Návrat domů, 1999. ISBN 80- 85495-94-5.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Kůň a jeho chlapec*. Překlad R. Ferstová. Praha: Návrat domů, 1999. ISBN 80-85495-95-3.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Čarodějův synovec*. Překlad R. Ferstová. Praha: Návrat domů, 1999. ISBN 80-85495-96-1.
- LEWIS, C.S. *Letopisy Narnie: Poslední bitva*. Přeložila R. Ferstová. Praha: Návrat domů, 1999. ISBN 80-85495-97-X.
- MERTLÍK, Rudolf. *Starověké báje a pověsti*. 3. doplněné vydání. Praha: Svoboda, 1989.
- PLATÓN. *Ústava*. 1. vydání. Praha: Svoboda, 1993. ISBN 80-205-0347-1.

Sekundární:

Bakalářské a diplomové práce

- HROMÁDKOVÁ, Dagmar. *MÝTUS – POHÁDKA – FANTASY: Vývoj narativního příběhu*. Praha: Institut základů vzdělanosti University Karlovy, 1996.
- JIRANOVÁ, Lenka. *Svět fantasy – Hrdinové světa fantasy*. Praha: Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy, 2008.

Články

- BĚLOŠEVSKÝ, Dimitrij. Utopie, mýtus a vědecká fantastika (1), *Zlatý máj*, roč. 29, 1985, č. 1.
- ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře, *Tvar*, roč. 8, 1997, č. 18.
- ZUSKA, Vlastimil. Fantastično, váhání a víra, *Estetika*, roč. 38, 2001, č. 1.

Monografie

- ČEŇKOVÁ, J; DEJMALOVÁ, K; SIEGLOVÁ, N. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. 1. vydání. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.
- FRANZ, M-L. *Psychologický výklad pohádek*. 1.vydání. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-260-2.
- HELDOVÁ, Jacqueline. *V říši obrazotvornosti: děti a fantastická literatura*. 1. vydání. Praha; Albatros, 1985.
- PROPP, V.J. *Morfologie pohádky a jiné studie*. S doslovem H. Šmahelové. 1. vydání. Jinočany: H&H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.
- SIROVÁTKA, Oldřich. *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR, 1998.
- ZACHOVÁ, Alena. *Mýtus jako paměť prózy*. 1. vydání. Hradec Králové: Gaudeamus, 2002. ISBN 80-7041-880-X.

Sborníky

- ČERVENKA, Jan (ed.). *O pohádkách*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1960.

Životopisy

- WELLMAN, Sam. C.S. Lewis: *Poutník krajinou fantázie*. Překl. T. Adámek, 1. vydání. Praha: Návrat domů, 2000. ISBN 80-7255-018-7.

Encyklopedie, učebnice a další

- COTTERELL, Arthur (hl. ed.). *Mytologie: Bohové, hrdinové, mýty*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4.
- MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vydání. Praha- Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.
- NÜNNING, Ansgar. (ed.). *Lexikon teorie literatury a kultury*. 1. vydání. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-170-4.
- PETERKA, Josef. *Teorie literatury pro učitele*. 3. vydání. Praha: Mercury Music, 2007. ISBN 978-80-239-9284-7.

Internetové stránky

- <http://www.horus.cz/proclamatio/2008/02/8.html>

Resumé:

C. S. Lewis pro své dílo Letopisy Narnie využil motivy a principy známé z mýtu, pohádky a fantasy, aby tak vytvořil fantastický příběh, skrze nějž předá svému dětskému čtenáři duchovní a mravní poselství. Ve své práci analyzuji některé zajímavé prvky příběhu, hledám jejich literární původ a snažím se odhalit hloubku, která se v nich ukrývá. Věnuji se postavám, motivu cesty, magičnosti a také ráji a stvoření narnijského světa. Například postava Aslana je velmi alegorická a má svůj původ nejenom v mytických bozích, ale plní i funkci typickou pro pohádkové rádce a dárce. Prostřednictvím této postavy Lewis čtenáře seznamuje s Kristem a také mu ukazuje místo, do kterého patří, dává mu bezpečný přístav a oporu v nouzi. Naopak postava Čarodějnice ztělesňuje všechny negativní stránky člověka a pro čtenáře představuje *stín*, odvrácenou stránku naší osobnosti. Jen pokud ji člověk odhalí a pozná, je schopen se vyrovnat se svými negativy. Při své práci se soustředuji na odkaz, který nám jednotlivé prvky dávají. Velký důraz kladu na postavy, neboť právě jejich prostřednictvím čtenář příběh zakouší a skrze jejich zkušenosti poznává život a svět.

Abstract:

C. S. Lewis used the motives and principals known from myth, fairy tales or fantasy for his work The Chronicles of Narnia. He created a fantasy story through which he transfers spiritual and moral message to his child reader. In my work, I analyze some interesting aspects of the story, I search for their literary origin and I try to reveal the depth which is hidden in them. I attend to characters, journey motive, magic and also Eden and paradise of Narnia's world. For example the character of Aslan is very allegoric and has its origin not only in mythical gods, but fulfils the function of mentor and giver so typical for fairy tales. Through this character Lewis introduces Christ to the reader and shows him the place, where does he belong to, gives him safe port and standby in need. Contrariwise the character of the Witch personifies all negative sites of human beings and for the reader she mirrors the *shadow*, the reverse side of our personality. Only if man knows it and shows it up, is he able to cope with his negatives. In my work, I concentrate on heritage that each element gives us. I focus on characters because at the hand of them the reader feels the story and through this experience he cognize the life and the world.

Klíčová slova:

- C. S. Lewis
- Letopisy Narnie
- mýtus
- pohádka
- fantasy
- postava
- cesta
- magie
- víra

Keywords:

- C. S. Lewis
- The Chronicles of Narnia
- myth
- fairy tale
- fantasy
- character
- journey
- magic
- faith